MENSILE - ANNO III - N. 28

SPECIAL PROGRAM

CBM 64

SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI





FAST LOADING "BITURBO"

A TUTTA BIRRA

Non vi vogliamo invitare a ubriacarvi con le migliori marche di birra ma a "succhiarvi" velocemente la nostra rivista che stavolta vi propone una tra le più belle avventure mai scritte per gli home computer: Hulk il magnifico. Poi diamo qualche pagina a Bomb Jack, un gioco che appare per i micro computer dopo esser stato il più gettonato nei flipper anni 90, quelli che hanno sostituito il Bumper e il Tilt con il Chip. Infine godetevi Miami Vice, preso pari pari dalla Tv per rendere poca grazia alla belleza di Crockett e Tubbs. Gli inseguimenti in auto sono però inebrianti...

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

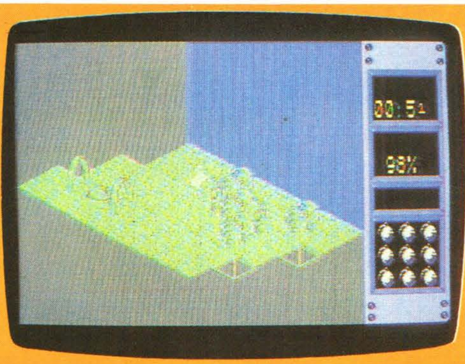


CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

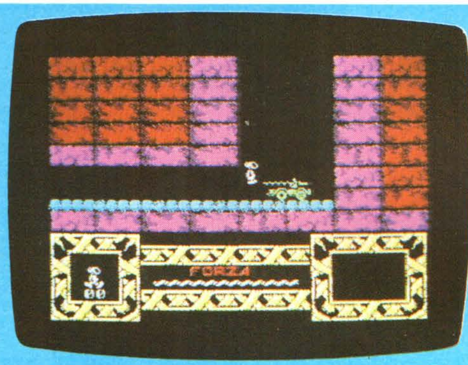
DELTA FORCE



CBM 64

Sull'isola di Thermal ha sede una delle più pericolose corporazioni mondiali, il cui scopo è produrre e distribuire armi ed altri equipaggiamenti di alta tecnologia militare a chiunque sia in grado di pagare e che non tiene quindi in alcun conto le considerazioni morali. Il consiglio mondiale ha deciso di distruggere tale organizzazione e la tua squadra è stata scelta per portare a termine questa missione. Il tuo compito consisterà innanzitutto nel cercare di distruggere il tallone di Achille dell'isola ossia i reattori esterni. Poi nel riuscire a penetrare sull'isola usando una motocicletta o un deltaplano, al quale potrà essere poi applicato il motore, scovare le munizioni e radere al suolo quanti più edifici operativi ti sarà possibile. Ricorda che per decollare con il deltaplano dovrai arrivare in cima ad un precipizio, voltarti e lasciarti cadere nel vuoto.

RED BLOOD



SPECTRUM

Il nostro eroe è un intrepido eroe dello spazio che si trova ad affrontare il Dio del Male confinato in un terrificante castello maledetto. Ottanta lugubri stanze attendono il guerriero per dargli la morte. Il gioco si svolge in due fasi: la prima è sotterranea, piena di trappole mortali e pericoli. La seconda in superficie ma non per questo è meno difficile. Il guerriero deve procurarsi tre chiavi con cui aprire varie porte e prendere e lasciare altri oggetti.

TASTI

DELTA FORCE

JOYSTICK PORTA 2

SHIFT Bombe

RED BLOOD

JOYSTICK KEMPSTON = INTERFACCIA II

tasti ridefinibili

SWORDMEN



CBM 64

Una battaglia attraverso il tempo è lo scopo di questo gioco. Sviluppa la tua abilità nel gioco di spade e impara soprattutto dal tuo avversario le arti della difesa e dell'attacco, del calcolo del tempo o della posizione. L'energia è alla base del gioco. Quando arriverà per te il momento di morire? L'energia si consuma quando ricevi un colpo o quando perdi in un attacco. Perciò per vincere devi riuscire a combinare tra loro un abile attacco e una prudente difesa. Durante i successivi scontri potrai affinare la tua strategia che ti permetterà di raggiungere il tuo obiettivo. Ricorda che l'energia può essere ricostituita, ma ciò avviene lentamente, perciò tieni gli occhi aperti affinché non raggiunga il livello di guardia.

FLYING DRAGONS



SPECTRUM

Una volta tanto non siete dalla parte di un buono ma di un drago ferocissimo che vola alla perenne ricerca della vittoria sulle forze dell'Oltretomba. Nella sua folle corsa il drago incontra ogni genere di ostacoli e deve superarli per proseguire nella sua ricerca del libro delle meraviglie e del magico pentolone che contiene la pozione dell'eterna vita. Cavalieri feroci e soldati di fanteria lo ostacolano con archi e lunghe aste ma le fiamme che escono dalla bocca del drago sono più forti di mille lance.

TASTI

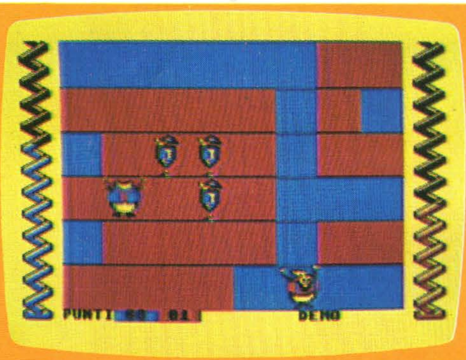
JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP	pausa
CTRL/HOME	fine gioco

JOYSTICK KEMPSTON = PROTEK = INTERFACCIA II

A	vola più alto
Z	vola più basso
M	vola più veloce
N	vola più lento
SPACE	fuoco e fiamme
P	pausa

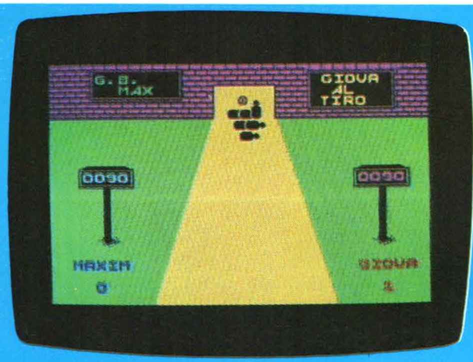
ULTRA CHUCK



CBM 64

Tommy e il suo grande rivale Jimmy hanno entrambi un carattere molto aggressivo. Infatti litigano in continuazione solo per divertirsi e usano come unica difesa la loro ampia pancia e la forte testa. Tentano di rimbalzare uno contro l'altro il più lontano possibile. Ma quando si colpiscono diventano temporaneamente neri e durante questo periodo di tempo soffrono un gran mal di testa e camminano come ubriachi. Per darsi vigore possono bere dei cocktail rinvigoranti che devono far apparire completando un cerchio del loro colore, ma possono bere solo bevande colorate come i loro vestiti, altrimenti vengono respinti. Quando chi muove i nostri amici avrà appreso bene la tecnica vincerà il gioco. Voi potrete impersonare uno o l'altro dei due amici usando la vostra destrezza e abilità per superare il vostro avversario.

BOWLING



SPECTRUM

Una boccia pesantissima e un mazzo di birilli. Siamo di fronte a un gioco bellissimo e di precisione: il bowling. Il giocatore ha due biglie a disposizione per fare piazza pulita dei birilli. La maniera migliore per fare "strike" (tutti i birilli giù al primo tiro) è colpire quello centrale un po' lateralmente. Così i birilli cadranno... come birilli. Se no potete fare "spare" (tutti i birilli eliminati in due tiri). Se no fate i punti che potete. Attenti perché la "buca" è sempre lì pronta a ricevere le vostre biglie.

TASTI

ULTRA CHUCK (CBM 64)

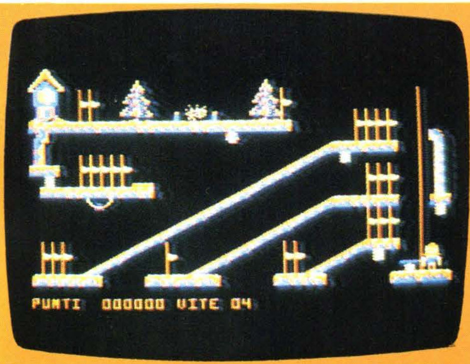
JOYSTICK PORTA 1 gioc. blu
JOYSTICK PORTA 2 gioc. rosso

P	inizio gioco
D	demo
CTRL F1	riparte
CTRL F2	cambia colori
CTRL F3	1/2 giocatori
CTRL F4	musica on/off
CTRL F5	cambia livello
CTRL F6	pausa
CTRL F7	continua

BOWLING (SPECTRUM)

JOYSTICK KEMPSTON

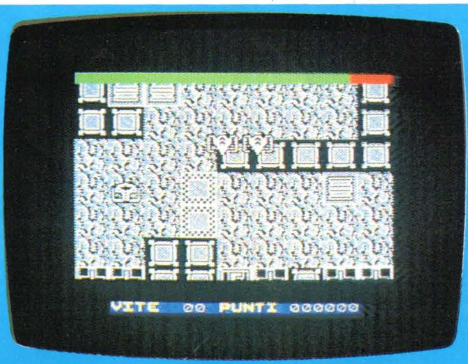
FLY RUNNER



CBM 64

Su Nexus 4, un mondo di avanzata tecnologia, troppi scienziati si divertono a giocare con le leggi della natura in pericolosi esperimenti. E proprio a seguito di uno di questi, una gigantesca arpia volante ha preso vita terrorizzando l'intero pianeta. Quando il pericoloso mostro ha iniziato a deporre le sue uova il panico è diventato totale. Unica via di salvezza sarà quella in cui qualche coraggioso avventuriero riuscirà a raggiungere e distruggere queste uova, contrassegnate da bandierine colorate, prima del loro schiudersi e senza cadere preda del famelico volatile. Solo così l'immenso dolore potrà paralizzare l'orrenda creatura.

KRION



SPECTRUM

Tre intrepidi esploratori nel loro lavoro di ricerca si sono trovati lontani dall'astronave madre quando per radio si accorgono che i Droidi del pianeta Krion si sono ribellati alle forze extragalattiche. Tentano quindi di tornare velocemente all'astronave sulla loro jeep spaziale che vola a poca distanza dal terreno diventato rovente. Mentre i Droidi li attaccano i tre ingegneri minerari cercano di mantenere la jeep alla giusta altezza e velocità in quanto andando troppo veloci o troppo lenti il carburante (la barra in alto sullo schermo) si consuma più rapidamente. Volando sopra le zone "energetiche" si acquista autonomia ma è cosa di breve durata.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR = PROTEK

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SYMBOL SHIFT	fuoco

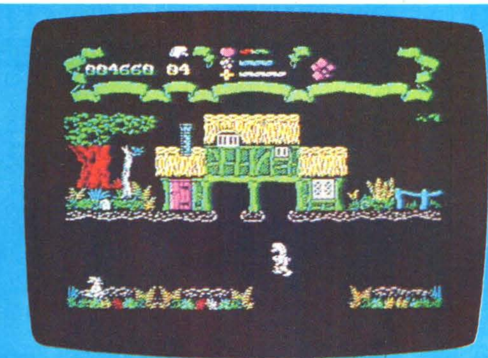
Mr. CHI



CBM 64

Tu impersoni la parte di un giovane discepolo, che discende dal Grande Maestro, e gli abitanti del tuo villaggio hanno intrapreso una pericolosa missione per liberarlo dal malefico Fun Long Chu. Nonostante la tua non eccezionale esperienza nel combattimento, decidi di farti forza e di opporre resistenza agli sgherri di Fun Long Chu. In una lotta senza mezzi termini, usa tutte le mosse e i trucchi che il Maestro ti ha insegnato e dimostra ai tuoi concittadini che l'intelligenza e la voglia di fare possono riuscire ad ottenere. Ma stai sempre in guardia, perché quando meno te lo aspetti un colpo ti potrà essere fatale. Ricorda che potrai scegliere se giocare da solo contro il tuo computer o contro un tuo amico.

WITCHES AND WIZARDS



SPECTRUM

Il signore delle Tenebre è questa volta alle prese con i Segreti dei Draghi. Si tratta di una setta pericolosissima che cercherà di ostacolare in mille maniere la sua ricerca della "sacra pietra che scotta", l'oggetto che il padre del Signore delle Tenebre ha ordinato al figlio di recuperare anche a costo della vita. Il giovane si mette quindi in viaggio e affronta diavoli, fantasmi, guerrieri ostili e lande desolate. Nella parte alta dello schermo vedete le armi, l'energia. Sullo schermo vero e proprio all'interno di ogni situazione si vedono gli occupanti, gli oggetti e il genere di servizio che questo oggetto, se raccolto, può dare.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

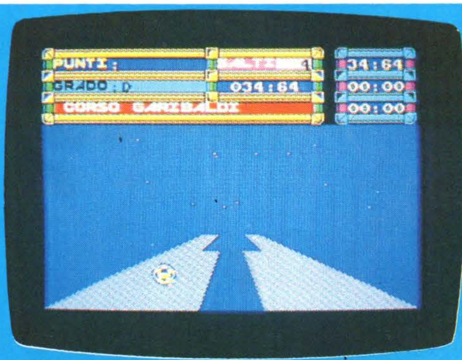
JOYSTICK KEMPSTON = GF = FULLER = PROTEK = SINCLAIR

O sinistra
P destra
Q alto
A basso
M fuoco

SUBWAY	THUNDER



CBM 64



SPECTRUM

SUBWAY

Nel regno di Wurdala è accaduta una tremenda disgrazia. La perfida strega Wallalla, gelosa della bellissima figlia del sovrano, ha deciso di rubarle le perfette fattezze e di nasconderle in un luogo inaccessibile, dopodiché, non contenta del male fatto, ha nascosto tutte le chiavi del luogo segreto nei sotterranei del suo castello. Aiuta la coraggiosa principessa nella sua prode ricerca della sua bellezza per i bui corridori e le anguste segrete e difendila dall'attacco degli Zombie guerrieri che Wallalla ha messo a difesa del suo sortilegio. Insisti perché raggiungere lo scopo non è impossibile.

THUNDER

Questo è un gioco in cui i riflessi sono importantissimi. Dovete infatti guidare la palla attraverso i 14 percorsi assegnati. Lo dovete fare più velocemente possibile e stando ben attenti ad evitare i buchi e simili difficoltà. Avete due possibilità: giocare subito o allenarvi (schiacciando il tasto 4). Non crediate che anche l'allenamento sia una cosa da prendere sottogamba!

TASTI

SUBWAY (CBM 64)

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa
F1	inizio gioco

THUNDER (SPECTRUM)

JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR INTERFACCIA II

O	sinistra
W	destra
P	accelera
L	decelera
SPACE	salta
BREACK	esce dal gioco

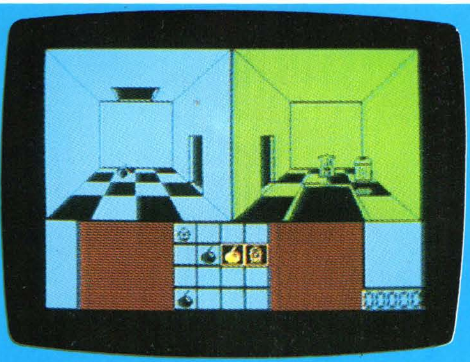
AGENTE X



CBM 64

Nel grattacielo di Snake, abilmente mascherato da albergo, è situata la base operativa della più pericolosa organizzazione criminale. Nel tentativo di raccogliere prove contro i malviventi il quartier generale della difesa civile ha già perso tutti i suoi migliori agenti. Il lavoro che ti viene proposto ti porterà nel pericoloso covo di gangster dove dovrai cercare ciò che altri agenti non sono riusciti a trovare. Per poter frugare nel covo dovrai reperire varie chiavi a volte fornite da strani personaggi dietro alcune delle porte. Ricordati che queste ultime si apriranno stando allo loro destra e che per i passaggi antincendio qualcuno dovrà aiutarti.

DROIDS



SPECTRUM

Un gruppo di sabotatori si è infiltrato nel centro sperimentale di studi astrofisici e ha piazzato numerose bombe nei 5 laboratori del Centro. Per "risanare" tutto l'ambiente il Centro si serve di alcuni robot appositamente costruiti che portano, quando le trovano, le bombe fuori dal Centro e le fanno esplodere. Il problema è che all'interno del Centro è in funzione un apparato che dà diverse forze di gravità e rende più difficile il passaggio da un ambiente a un altro. Sullo schermo da sinistra a destra appaiono il selettore droidi, il congegno di lancio delle bombe, il radar, il cursore dei movimenti dei droidi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON = INTERFACCIA II

1	tastiera
2	Kempston
3	Interfaccia II
Z	esce dal gioco
X	nuovo gioco dal primo edificio
C	gioco da situazione avanzata
V	principiante/esperto

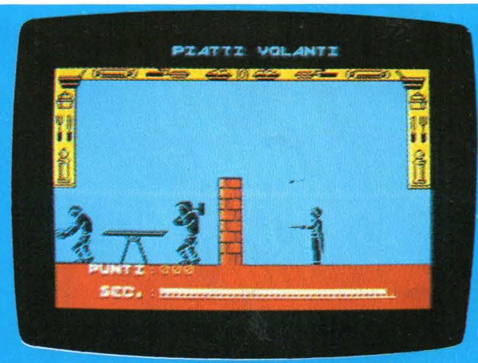
INTRUDERS



CBM 64

Il mondo è sotto la minaccia di una guerra nucleare totale. Un genio malefico criminale, conosciuto come il Nemico, ha trovato un sistema per controllare tutti i computer di difesa e può far accadere in qualsiasi momento un olocausto. Per sviluppare al massimo il suo sistema il Nemico ha rapito alcuni scienziati e li ha obbligati a lavorare per lui. Ognuno di loro è a conoscenza di uno dei codici necessari per aprire la porta della stanza principale del computer. Muniti di un microfucile, tu e la tua squadra dovrete infiltrarvi nella fortezza nemica e utilizzando le granate per difesa e il vostro apri-serratura localizzare il maggior numero possibile di scienziati per avere più codici per aprire la porta più importante. Ricorda che alcune porte potranno essere aperte con un solo colpo, mentre per altre dovrai localizzare i pannelli di controllo. Anche gli ascensori sono controllabili. All'inizio ogni membro della squadra si troverà in un posto diverso al piano terra, una volta trovati i tuoi compagni potrete iniziare la vostra missione.

EUROPE GAMES



SPECTRUM

Questo gioco è la versione su computer di "Giochi senza frontiere". Dovete infatti evitare di scivolare sulle torte spiaccicate, scappare e tuffarvi nei salvagenti, correre una specie di Maratona, una gara ad ostacoli, mangiare dei vermi ecc. Le nazioni gareggiano una contro l'altra e tutte contro il tempo. Nella Maratona dovete colpire con un peso un brontosauro al momento giusto, nel gioco delle torte dovete lanciare, servendovi di una catapulta, delle torte che il vostro avversario raccoglierà e vi getterà incontro. Nel Titanic dovete gettarvi in acqua centrando delle ciambelle di salvataggio di diverso colore. Nel gioco dei vermi siete dei polli che beccate più vermi possibile e li mettete su un piatto. Infine nella corsa ad ostacoli dovete saltare più lontano possibile nonostante gli ostacoli che vi daranno fastidio.

TASTI

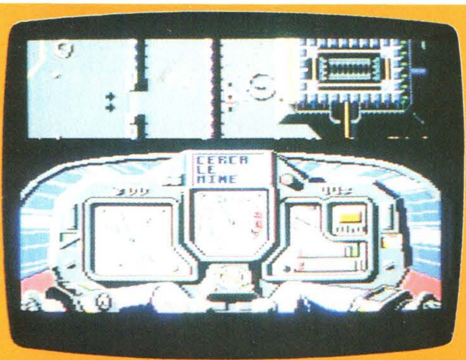
JOYSTICK PORTA 2

F1	calcio
F3	granata
F5	tuffo
F7	salto
SPAZIO/FUOCO	mitra
RETURN	in ginocchio in piedi

JOYSTICK KEMPSTON

Q/P	alto
A/ENTER	basso
CAPS/C/N	sinistra
Z/V/M	destra
X/B/SYMBOL	
SHIFT	fuoco

ARTIFICIER 2000



CBM 64

Nella base nucleare di New Hampton dotata dei più sofisticati sistemi di difesa laser sta per scatenarsi l'inferno. Infatti le forze terroristiche di Kodashan hanno piazzato in punti strategici un numero imprecisato di potenti bombe termonucleari. A bordo di una potente moto dotata di schermi protettivi avrai il compito di raggiungere e disinnescare i pericolosi ordigni. Oltre che con il tempo dovrai vedertela anche con i micidiali sistemi di difesa che dovrai aver cura di disattivare, seppur momentaneamente, prima di entrare nel loro campo di azione. Ricordati di individuare inoltre per tempo i distributori di carburante per rifornire il tuo potente mezzo.

GALLIX



SPECTRUM

Il pentolone magico in cui bolle la pozione che dà la forza a tutto il villaggio di Galli è stato fatto a pezzetti da un perfido nemico. L'"antigallo" ha provveduto a lasciare un settimo di pentolone in ognuna di 7 differenti pericolose situazioni. È compito dell'eroe del villaggio recuperare questi pezzi affrontando gladiatori, legionari, bestie pericolose e draghi feroci.

TASTI

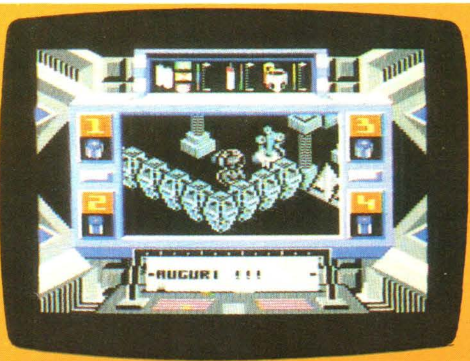
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON = INTERFACCIA II

Q	alto
Z	basso
I	sinistra
P	destra
SPACE	fuoco

HUMANOID



CBM 64

La macchina mago ha creato delle vite organiche nei suoi laboratori meccanici e ha deciso di studiare queste forme di vita. Durante una visita nei laboratori sei venuto in contatto con Solo, l'uomo sintetico e Nejo, il bambino, e Solo ti ha confessato il suo desiderio di fuggire dal pianeta usando il sistema di teletrasporto. Aiuta Solo a fuggire dal pianeta facendolo rifornire di ossigeno nella zona ghiacciata o nei palloni ad ossigeno, a nutrire il bimbo. Ricorda che per disattivare il sistema di sicurezza del pianeta, devi raccogliere le unità di sicurezza e portarle al centro computer. Ma non dimenticare che il bimbo ti segue, ma cammina piano, perciò non allontanarti troppo da lui.

HIGH PHOTON



SPECTRUM

Un mondo popolato di cilindri è l'ambiente in cui si svolge questo gioco proiettato nell'anno Tremila quando nella Galassia i Droidi saranno padroni di tutto e di tutti. All'interno di una lunga catena di cilindri una pattuglia di ardimentosi cerca di distruggere il potere dei Droidi, ovunque essi siano. Tutti i Droidi sono pericolosi e vale solo la legge dei raggi laser fotonici che polverizzano ogni avversario.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

N	sinistra
M	destra
A	su
Z	giù
FUOCO	spazio
F5	prendi
F7	lascia
F1	pausa

JOYSTICK KEMPSTON

Q	sinistra
W	destra
I	alto
J	basso
O	fuoco

GAMES TOP 20



	Dragon's Lair	Software Projects
	Ghosts 'n' Goblins	Elite
	Speed King	Mastertronic
	Hole In One	Mastertronic
	Leaderboard	US Gold
	Parallax	Ocean
	Knight Rider	Ocean
	Miami Vice	Ocean
	Green Beret	Ocean
	Mission Elevator	Eurogold
	WAR	Martech
	Knight Games	English
	Thrust	Firebird
	Ninja Master	Firebirdc
	ACE	Cascade
	Skooldaze	299 Classics
	Iridis Alpha	Hewson Consultants
	Kik Start	Mastertronic
	Tau Ceti	CRL
	Formula 1 Simulator	Mastertronic

INCREDIBILE HULK

Se non avete mai provato ad introdurvi nel mondo dell'avventura, ora è venuto il momento.
Un'avventura permette al giocatore di muoversi a piacimento da una località all'altra durante la progressione del gioco; inoltre vi permette di esaminare oggetti, di prenderli, di chiedere «aiuto» al computer, il tutto per raggiungere l'obiettivo finale.
Per esempio un'Avventura può iniziare così: I'm in a room. Visible objects are a ruby-encrusted box and a closer door. Tell me what to do. (Sono in una stanza; oggetti visibili sono: una scatola incastonata di rubini e una porta chiusa. Dimmi cosa devo fare). A questo punto si deve dare una direzione specifica (North, South, East, West, Up, Down) (Nord, Sud, Est, Ovest, Su, Giù) per potere lasciare la stanza. Vi sono comunque notevoli probabilità che l'unica via d'uscita sia la porta chiusa. Allora dovete battere:
Open door (Apri la porta)
.... ma il computer vi risponderà:
Sorry, it's locked. What shall I do?
(Spiacente, è chiusa a chiave. Cosa devo fare?).
Poiché la scatola è l'unico oggetto presente nella stanza, cercate di prenderla per esaminarla. Battete:
Pick up the ruby-encrusted box.
(Prendi la scatola incastonata di rubini).
Però il computer vi risponde: Sorry, I just don't undestand what you mean.
(Spiacente, non capisco cosa vuoi dire).
Non disperate; l'Avventura è concepita in modo tale che il computer ha solo una frase formata da 2 parole, generalmente un verbo e un oggetto. Provate ancora e battete:
Get box
(Prendi la scatola)
.... e il computer risponderà:
OK

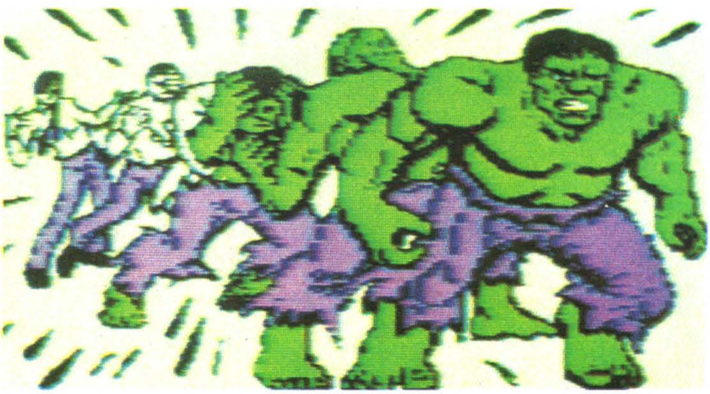


Dicendo OK il computer vi informa che il comando da voi impartito è stato interpretato correttamente e la scatola è stata raccolta. Ora «avete» la scatola, vediamo che c'è dentro. Battete:
Peruse box
(Esamina la scatola)
.... ma il computer vi risponde:
Sorry, I don't undestand what you mean
(Spiacente, non capisco che cosa vuoi dire).
Ciò avviene perché il computer non ha accettato il comando impartito. Questo avviene quando si è usato un verbo od una parola che non è compresa nel vocabolario del computer.
Perciò riprovate:
Open box
(Apri la scatola)
Questa volta il computer accetta il verbo usato e vi risponde:
OK. Inside, the is a key and a rare postage stamp.
(OK. Dentro c'è una chiave ed un raro francobollo).
Siccome volete uscire dalla stanza, cercate di infilare la chiave nella serratura per aprire la porta. Potete battere:
Get key and stamp
(Prendi la chiave e il francobollo)
Ma il computer risponde:
Sorry, I can't do that... yet!
(Spiacente, non posso farlo... ora!).
Eh sì, chiedendo al computer di prendere la chiave e il francobollo si usa una forma grammaticale composta, non riconosciuta dal vostro computer. Provate ancora, questa volta chiedendo gli oggetti in modo separato. Battete:
Get key
(Prendi la chiave)
.... e poi:
Get stamp
(Prendi il francobollo)
Il computer vi darà l'OK ogni volta.
Prendendo la chiave e il francobollo li conservate per un uso specifico; in altre parole, prendendoli li «portate» con voi. Per quanto riguarda i vostri successivi spostamenti, potete andare verso la porta (go door), cercate di aprire la serratura con la chiave (unlock door) e andare verso il corridoio (go hallway).

ALCUNI VERBI UTILI

Sebbene la quantità di verbi e parole accettate dal vostro computer sia di notevole entità, eccovi una lista di verbi che vi potranno essere di grande aiuto. Ricordate: sono solo una piccola parte dei verbi che potete usare:

CLIMB	arrampicarsi
EXAMINE	esaminare
LEAVE	lasciare
QUIT	smettere
SAY	dire
DROP	lasciar cadere
GO	andare
LIGHT	accendere
PULL	tirare
READ	leggere
TAKE	prendere
ENTER	entrare
HELP	chiedere aiuto
LOOK	guardare
PUSH	premere
SAVE	salvare
HIT	colpire





COMANDI FORMATI DA UNA SOLA LETTERA

Potete usare i seguenti tasti chiave per evitare un inutile spreco di tempo e mosse. Battete il tasto della funzione che desiderate e poi premete Return.

- **Z** = Fa apparire/scomparire l'immagine grafica
- **N** = Vai a nord
- **S** = Vai a sud
- **E** = Vai a est
- **W** = Vai a ovest
- **U** = Vai su
- **D** = Vai giù
- **I** = Dà l'elenco degli oggetti in vostro possesso
- **L** = Dà una destrizione dettagliata del luogo in cui vi trovate.

HULK

Vero nome: Robert Bruce Banner
Professione: ex fisico nucleare
Identità: conosciuta pubblicamente
Stato civile: cittadino americano; crimini commessi assolti
Luogo di nascita: Dayton, Ohio
Stato civile: celibe
Parenti: Jennifer Walters, cugina; Morris Walters, zio
Gruppo di appartenenza: membro dei Vendicatori e dei Difensori.
Base operativa: mobile.
Origine: R.B. Banner era rispettato ed esperto fisico nucleare che lavorava per il Governo in un centro atomico del New Mexico. Avendo contribuito all'ideazione ed alla costruzione di un'arma nucleare ad elevata potenza di raggi gamma, Banner si trovava fra coloro che erano nella sala-bunker per un lancio di prova. Avendo intravisto un civile che era entrato abusivamente nell'area di lancio, Banner ordinò al suo collega Igor Starsky di rimandare momentaneamente la prova, in modo da poter portare in salvo il civile. Starsky, che era un agente segreto nemico infiltratosi nella base, non fermò il conto alla rovescia, poiché sperava che Banner morisse nell'esplosione così da rallentare la costruzione e il perfezionamento dell'arma nucleare. Raggiunto il civile, un ragazzo di nome Rick Jones, Banner lo spinse in una trincea antiatomica. Prima che Banner si potesse mettere in salvo la bomba a raggi gamma esplose, irradiandolo di un'enorme quantità di particelle radioattive. Le radiazioni provocarono un effetto multigenetico sull'intera massa cellulare di Banner, provocando in lui la frequente trasformazione in un potentissimo superuomo con la pelle verde, soprannominato dai militari «Il Mastodonte» (The Hulk).
Peso: 1040 libbre
Altezza: 7 piedi
Occhi: verdi
Capelli: verdi
Pelle: verde

Poteri: Hulk possiede una forza straordinaria, inumana, che fa di lui probabilmente il mortale più potente che sia mai esistito. Le mutazioni avvenute nel suo corpo sembra che abbiano reso più resistenti e stabili le sue cellule, ed hanno provocato un aumento dei tessuti e del midollo osseo, corrispondente a circa 800 libbre. La trasformazione di Banner in Hulk è causata dallo stato emozionale dello stesso Banner, in particolari condizioni quali rabbia, dolore, paura e stress.
La forza muscolare degli arti inferiori di Hulk lo rende capace, con un salto, di raggiungere un'altezza di 3200 piedi e una distanza di circa un miglio e mezzo. È in grado di sollevare 90 tonnellate.
Sebbene la potenza di Hulk non si sia mai potuta valutare esattamente, è però possibile che sia illimitata. Infatti è stato visto sollevare oltre 100 tonnellate e fare un salto di almeno 3 miglia.
Inoltre il corpo di Hulk possiede un elevato grado di impenetrabilità alle ingiurie, al dolore ed alle malattie.
È in grado di resistere, senza ustionarsi, ad altissime temperature (oltre 3000 gradi), e, senza congelarsi, a bassissime temperature (meno di 190 gradi); inoltre l'epidermide è dotata di grande compattezza ed elasticità per cui non è possibile lacerarla.
È possibile però ferirlo: per esempio non potrebbe sopravvivere se venisse colpito da un missile nucleare. Le sue straordinarie capacità fisiologiche lo rendono immune da qualsiasi malattia di origine terrestre. L'unico potere che apparentemente Hulk non possiede è quello di percepire le forme astrali.

ANT-MAN
Vero nome: Dr. Henry «Hank» Pym
Professione: Avventuriero, biochimico
Stato civile: cittadino americano, accusato di tradimento poi assolto
Luogo di nascita: Elmsford, New York
Parenti: Marie (prima moglie, deceduta), Janet Van Dyne (ex-moglie)
Gruppo di appartenenza: membro dei Vendicatori e dei Difensori.
Storia: Il dr. Henry Pym, un biochimico con estesa conoscenze anche in campi scientifici, scoprì un rarissimo tipo di particelle subatomiche, ora note come «particelle di Pym». Pym fu capace, tramite l'applicazione di un campo magnetico, di inserire tali particelle in due pozioni diverse.
Una pozione miniaturizza persone ed oggetti, l'altra li riporta alle dimensioni normali. Inoltre Pym ha scoperto una formula per trasformare la pozione in un gas solubile; quando usa questo gas può scegliere se rimpicciolirsi o ingrandirsi.
Altezza: 6 piedi
Occhi: blu
Peso: 185 libbre
Capelli: biondi
Poteri: Nelle vesti di Ant-Man, Pym è capace di ridurre le propri dimensioni a quelle di una formica, cioè circa mezzo pollice d'altezza. Nonostante le minime dimensioni, la sua massa corporea rimane inalterata; questo significa che un colpo dato da Ant-Man, grande come una formica, risulta essere uguale a quello dato da un uomo normale. Tra le invenzioni meno felici di Pym, c'è anche quella del robot Ultron.
Equipaggiamenti: Ant-Man indossa un casco cibernetico di sua invenzione che gli permette di comunicare, in modo rudimentario, con le formiche. Ne può captare una nel raggio di un miglio, a seconda dell'ambiente che lo circonda.

DOCTOR STRANGE
Vero nome: Stephen Strange
Professione: Chirurgo (ritirato), esperto in occultismo
Altri titoli: Supremo Negromante
Pseudonimo: Stephen Sanders
Luogo di nascita: 177 A Bleecker Street, New York City
Gruppo di appartenenza: si associa occasionalmente ai Difensori
Base operativa: 177 A Bleecker Street, New York City
Origine: Stephen Strange era un brillante, ambizioso e talvolta arrogante neurochirurgo, la cui folgorante carriera fu tragicamente stroncata da un incidente d'auto. Strange accusò un forte danno al sistema nervoso che gli impediva di tenere fermamente i bisturi in mano. Tentò ogni tipo di cura, spendendo una fortuna con risultati inapprezzabili. Lentamente degenerò e si diede all'alcool, divenendo un alcolizzato.
Poi Strange venne a sapere dell'esistenza di un uomo saggio che viveva in Tibet, conosciuto come l'Antico, uomo che poteva operare miracoli. Deciso a trovare questo uomo straordinario, attraversò l'oceano e viaggiò in lungo e in largo attraverso le gelate pianure

tibetane. Strange poi trovò finalmente l'Antico. Il vecchio negromante gli disse che lo avrebbe guarito solo se ne fosse stato degno. Effettivamente Strange si dimostrò degno dell'attenzione e delle cure dell'Antico e ne divenne anche il discepolo. Imparò i segreti arcani della magia e, quando fu pronto, ritornò in America per aprire un negozio a New York City.

Altezza: 6 piedi e 2 pollici e mezzo

Occhi: grigi

Peso: 180 libbre

Capelli: neri con ciuffi bianchi

Poteri: come Supremo Negromante, il Dottor Strange possiede la più vasta conoscenza e dimestichezza dell'arte della magia più di qualsiasi altro sulla terra. La magìa di Strange deriva da tre principali fonti: poteri personali dell'anima/mente/corpo (mesmerismo, proiezione astrale, letture del pensiero, etc.), poteri acquisiti incorporando l'energia mistica dell'universo (teletrasporto, produzione di illusioni, proiezioni d'energia), ed infine poteri ottenuti tramite l'intercettamento d'energia extra-dimensionale evocando entità ed oggetti arcani che si trovano in dimensioni mistiche. Strange inoltre fa uso di oggetti dal potere occulto che gestisce tramite impulsi mentali.

Oggetti: Strange controlla tre oggetti dotati di notevole forza occulta. Il primo è il suo mantello di levitazione che lo rende capace di volare a moderata velocità (circa 25 miglia all'ora) per un tempo indefinito. Strange può volare senza il mantello, ma questo lo rende capace di volare senza dispendio di energia magica.

Il secondo oggetto magico è l'Occhio di Agamotto, un amuleto che gli garantisce determinate percezioni mistiche come l'abilità di scrutare nell'animo umano per conoscere la verità. Nella sua residenza c'è il terzo oggetto, la Sfera di Agamotto, una boccia di cristallo legata alle forze mistiche della terra. Attraverso la sfera il Dottor Strange può vigilare costantemente le forze oscure dell'universo.

ULTRON

Ultron è un robot che ha le capacità di una mente umana ed è in grado di autoripararsi. È diventato una minaccia per l'umanità. Originariamente creato dal dr. Pym, il prototipo Ultron-I era di aspetto non umanoide, infatti era formato da un grande tronco con cingoli e due arti sottilissimi. Subito dopo la sua costruzione, il robot cominciò a nutrire un irrazionale odio verso il proprio ideatore e cercò di distruggerlo. Umiliando Pym, Ultron-I lo ipnotizzò in modo da fargli dimenticare la propria creazione; inoltre si impadronì del laboratorio privato di Pym per poter iniziare il proprio processo di ricostruzione. Ultron continuò a progettare diversi modelli del proprio corpo. Il risultato finale fu Ultron-5, un robot umanoide con corpo in adamianto, una sostanza che una volta forgiata è in grado di resistere ad una esplosione nucleare.

Durante gli anni successivi Ultron aggiunse al proprio corpo una serie di dispositivi offensivi, tra cui un «raggio cerebrale», un'arma ad elevatissima velocità di sparo, raggi direzionali, un progetto che fu in grado di assorbire energia dalla corazza di Iron Man, e un accumulatore molecolare capace di irradiare adamianto. Ultron è superiore all'uomo sia mentalmente che fisicamente. Il suo odio verso il genere umano e la sua formidabile capacità di sopravvivenza ne fanno un onnipresente pericolo per la razza umana.

NIGHTMARE

Nightmare è un'entità umanoide crudele, le cui origini sono sconosciute, che cavalca un demoniaco corsiero e si «nutre» dei sogni umani per sopravvivere e mantenere il proprio potere. Il potere più eclatante di Nightmare è quello di espandersi, con mezzi occulti forse pervenutigli dallo spirito dell'Eternità stesso, sul mondo intero. Nightmare ha comunque un nemico naturale in tutte le dimensioni, Gulgol, che veglia sempre.

THE CHIEF EXAMINER

È il misterioso supervisore della serie Questprobe. Poco si sa di lui per ora.

CONSIGLI UTILI

Esaminate attentamente persone ed oggetti che incontrate durante il gioco. Inoltre rammentatevi che la maggior parte dei problemi che incontrate richiedono per risolversi una logica di ragionamento abbastanza semplice. Per esempio, se vi trovate in un luogo buio, basterà fare un po' di luce per evitare una soluzione disastrosa.

Se vi trovate ad un punto morto battete Help *(aiuto) e poi Return. Potrete ricevere o non ricevere* aiuto dal computer, a seconda degli oggetti in vostro possesso, del luogo in cui vi trovate e di un numero di altri svariati fattori. Attenzione, non abusate nella trasformazione di Banner in Hulk, potrebbe esservi fatale.

BOMB JACK

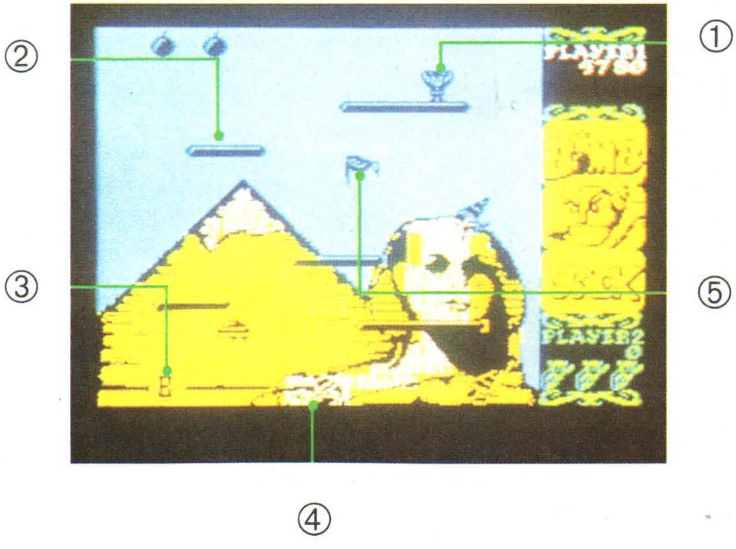
Ma che razza di creatura è questo Bomb Jack? Invece di volare se ne va in giro a balzi, e quanto a statura arriva appena alle ginocchia di un grillo. A pensarci bene, è proprio a un grillo che somiglia. E dunque, che eroe sarà mai questo nanerottolo saltafossi sempre alla ricerca delle bombe? La risposta è che è l'eroe di un tipico gioco da bar - che giunge oggi sul vostro monitor domestico grazie alla Elite, la regina delle conversioni.
Ma perché **Bomb Jack** è così appassionante? In fin dei conti, i giochi da bar sono programmati in modo di non durare troppo, dato che la macchina è sempre affamata di monete. D'altro canto, sono anche programmati in modo di far venire la voglia di giocarci più e più volte... ed è proprio questa la forza di **Bomb Jack**, dato che non appena persa la vostra ultima vita siete già convinti che la prossima volta ce la potrete fare.
Ed ecco come funziona. Il vostro eroe mascherato se ne va in giro a balzelloni per un mondo fornito (guarda caso!) di comode piattaforme: lo lancerete a mezz'aria premendo rapidamente il pulsante di fuoco, cercando di farlo passare in volo sopra le bombe. Eliminati tutti gli esplosivi da uno schermo, passerete allo schermo successivo, sempre più difficile. Sappiate però che le forze del male vogliono fermarvi: fare quindi attenzione a tutto, dagli uccelli ai soldati - che non appena toccata terra si trasformano in qualcosa di molto più sgradevole.
Quanto al punteggio, bisogna usare un bel po' di strategia per ottenere il massimo, e questo gioco è veramente un paradiso per fanatici dei punteggi stratosferici. La prima cosa che occorre sapere è che le bombe con la miccia accesa valgono 200 punti invece di 100 di quelle spente: per esempio, una fila di quattro bombe può valere 400 o 800 punti, a seconda che sia accesa o no. Dato che ci sono dei bonus speciali per chi raccoglie venti e più bombe accese, studiatevi un percorso. Ci sono inoltre delle monete-bonus, delle monete-vite extra e delle palle d'energia che svolazzano in giro chiedendo solo di farsi prendere da voi. Le palle d'energia sono particolarmente utili in quanto paralizzano per un po' i cattivi permettendovi di eliminarli - e quindi vengono utili quando lo spazio aereo si fa un po' troppo affollato!
Bisogna dire che Bomb Jack non è facilissimo da controllare: farlo levare in volo è semplice, ma dirigerlo è un altro paio di maniche. «Destra» e «sinistra» danno la direzione al volo, «su» gli fa prendere quota e «giù» lo farà atterrare alla svelta. Se dovete fermarmi immediatamente a mezz'aria, premete di nuovo il pulsante di fuoco, e poi picchiettatelo per far sì che Bomb Jack si libri sullo stesso punto. Dovrete comunque faticare non poco per ottenere il vostro brevetto di pilota e un joystick non guasterà di certo. Anche se la Elite ha saggiamente previsto un modo «turbo» (che simula un pulsante di fuoco tenuto premuto in permanenza), con un joystick tutto è più facile.
Insomma, si tratta di un'idea semplice ma appassionante. La grafica è ottima, e lo sprite del vostro piccolo eroe è animato in maniera spiritosa. Purtroppo le figure monocromatiche sono a volte difficile da vedere sugli sfondi colorati. Alzate il volume per meglio apprezzare gli effetti sonori, e ben presto vi troverete anche voi in lizza per un posto nella lista dei punteggi «storici». **Bomb Jack** è veramente una bomba!

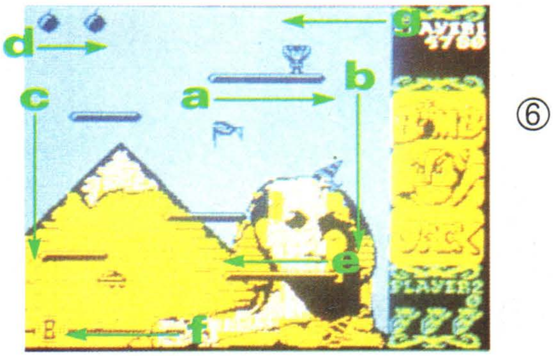
1) Ecco Jack, il vostro saltellante eroe. Ricordatevi che non può volare... a meno che non sia sul terreno! Una volta che stia discendendo, non potrete far niente fino al salto successivo.
2) Mentre discendono a terra, le guardie non possono far altro che andare su e giù per le piattaforme, il che rende difficile atterrarci sopra. Inoltre esse appaiono anche quassù, in quest'angolo - ed è una bella seccatura!
3) Ecco una moneta-bonus! Attenzione a non raccoglierne troppe, se no non ne troverete più quando ne avrete bisogno!
4) Giunte a terra, le guardie si rivelano per ciò che davvero sono - dei vermi! non solo -

sono anche dei vermi volanti! E le palle che rimbalzano, poi, sono ancora peggio! In un momento come questo potete solo pregare di trovare una pillola d'energia che li paralizzi, così potrete mangiarli!

5) Questo avvoltoio è sempre la prima insidia ad apparire sullo schermo, e dato che ha l'astuzia di puntare su di voi non potrete restare molto a lungo nello stesso posto. Per fortuna è lento!

6) Tanto per darvi una mano a cominciare, ecco un percorso che vi permetterà di ottenere il punteggio massimo nel primo schermo. Da A bisogna saltare in mezzo alle bombe sottostanti, che lascerete per dopo. Non salite troppo in alto per raggiungere B, se no vi impadronirete troppo presto della bomba in alto a destra. Passare a C può essere un problema: meglio attendere una pillola d'energia ed eliminare il nemico. Problemi analoghi con D, ma E non dovrebbe essere malaccio. Attenti però alle forze di terra in F; salite poi fino a G e prendete le bombe da destra a sinistra. Se riuscirete a fare tutto ciò, vi troverete con un punteggio raddoppiato più un sacco di bonus!





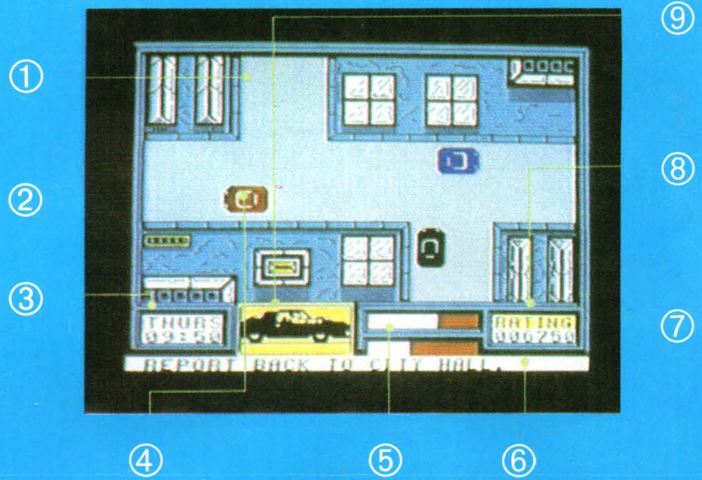
MIAMI VICE

Se vi chiedessero di compilare una lista degli elementi necessari a fare un buon videogioco, cosa ci mettereste? Un'azione violenta e mozzafiato che vi tiene sempre col dito sul pulsante di fuoco? Una bella grafica dai colori vivaci? Una storia ben costruita? No, lasciate pure stare la storia: se è possibile imperniare un ottimo videogioco sulle avventure di un cuscinetto a sfera di nome Bobby, si può fare un videogioco con tutto, o quasi! Del resto, trattandosi di un gioco tratto da Miami Vice, tenete presente che in questi telefilm dell'intreccio se ne fanno un baffo!
Ma c'è tutto il resto: violenza gratuita condita senza risparmio con schizzi di Ketchup, inseguimenti automobilistici con odore di gomma bruciata, sparatorie senza interruzioni, eroina ed eroine. Con tutta questa roba, cosa te ne fai di una storia? E infatti **Miami Vice**, il nuovo gioco della Ocean, si contenta di riciclare l'episodio di Mister Big (che qui viene chiamato Mister J), lo spacciatore di droga che potrete trascinare davanti alla giustizia dopo aver trovato tutte le prove necessarie. Niente di originale, eh? A compensare la mancanza di un intreccio un po' più complesso ci sono però gli inseguimenti, le sparatorie, gli interrogatori e le avventure dei telefilm.
Sulle prime, verrebbe voglia di cambiare il titolo in **Frankie Goes to Florida**, date le somiglianze estetiche e di meccanica di gioco, solo che in America, naturalmente, nessuno va a piedi se si può andare in auto. E dunque, comincerete il gioco a bordo della Ferrari di Crockett (ma, come tutte le auto dei videogiochi, più che una Ferrari è una chiazza scura, come in **Spy Hunter**), pronti a bruciare un po' di gomma Pirelli. L'intera Miami (spiaggia e barboni compresi) viene rappresentata in una mappa a volo d'uccello, e aspetta solo che voi e il vostro compagno (potete scegliere tra Crockett e Tubbs) la ripuliate dai criminali.
Via a tutto gas, e... crash! In effetti, quando non è Crockett a guidare non è affatto facile districarsi nel traffico cittadino - e anche se si sopravvive all'incidente verrete pesantemente penalizzati nell'indicatore danni e finirete subito in ospedale per recuperare le forze. Se poi finite in mezzo a un tamponamento a catena mentre state portando in tribunale un criminale con relative prove a carico, dovrete ricominciare tutto da capo.
Ovviamente, un buon inseguimento comporta anche un po' di sparatoria, e quindi se incrociate le auto (rosse) su cui stanno fuggendo i criminali, Crockett e Tubbs possono aprire il fuoco: essi possono sparare davanti e alle spalle, mentre il guidatore può anche sparare lateralmente. Attenzione, però: quando si dà battaglia a colpi di Magnum, non si può anche sterzare - il joystick cambia solo la direzione dello sparo, non quella dell'auto. Insomma, se non volete finire spiaccicati come Nutella sulle strade di Miami, dovrete guidare in modo davvero sopraffino.
Con un po' di fortuna, riuscirete a raggiungere una delle destinazioni segnate sulla mappa: qui effettuerete una perquisizione alla ricerca di prove e di indizi - ed è soprattutto a questo punto che il gioco somiglia a **Frankie Goes to Hollywood**. In ciascuna delle località potrete trovare dei sacchi di eroina (che potrete prendere semplicemente camminandoci sopra) oppure incontrare qualche membro della mala di Miami. Un menu lampeggiante in cima allo schermo vi offrirà ora una scelta tra diverse linee di condotta: volete parlargli, ridurlo all'impotenza, arrestarlo o semplicemente spararargli? Be', nei telefilm sapete già cosa succederebbe, ma in questo caso sarà preferibile un approccio un po' più delicato: i morti non mentono, però non possono neanche rivelare un granché! Se davvero volete acciuffare Mister J, dovrete seguire una pista di indizi che vi porterà attraverso la Miami malfamata.
Quando si è in ballo, il tempismo è tutto. Se siete riusciti a strappare a qualche tipaccio l'ora e il luogo di un incontro tra spacciatori, arrivando troppo presto metterete in guardia i criminali, che scapperanno; arrivando invece troppo tardi irimarrete invece a un palmo

di naso. Per beccarli con le mani nel sacco, dovete cercare di arrivare sul posto tra i quattro e gli otto minuti dopo l'inizio dell'incontro... quindi senza tornare a casa per un rapido cambiamento d'abito! Sappiate inoltre che una volta scesi dall'auto dovrete cavarvela da soli: Crockett e Tubbs non possono entrare insieme in un edificio. Tocca a voi scegliere in quali panni mettervi - ma comunque scegliete sempre il più forte. Se Crockett o Tubbs vengono uccisi, per voi il gioco è finito.

Miami Vice non è un gioco facile: di primo acchito, è impegnativo quasi quanto il cercare di capire cosa succede nei telefilm (a parte i costanti cambiamenti d'abito). Ad ogni modo, anche se Sonny e Rico non sarebbero molto soddisfatti dell'eleganza dei loro sprite, si tratta di un gioco che ha il potenziale di diventare davvero un vizio.

Cristina Barigazzi



1) Ecco la mappa stradale della città più violenta della Florida: purtroppo non scrolla in modo continuo, ma schermo per schermo, così che tutte le versioni del gioco per le diverse macchine sono uguali. Ma perché dobbiamo soffrire tutti solo perché l'Amstrad non ce la fa?

2) Miami è grande, e la sua mappa occupa un'area di circa sedici schermi per otto - quindi dovrete viaggiare un bel po', specie se volete rispetare i tempi.

3) Il tempo non aspetta nessuno - neanche i poliziotti di Miami. A partire da lunedì avete una sola settimana per prendere Mister J, e ogni secondo di tempo reale significa un minuto sul cronometro di gara. Dateci dentro!

4) Attenti a non perdere punti sbagliando auto...

5) Questi indicatori di stato mostrano chi dei due regge meglio lo stress - e chi dovrebbe avere il compito di penetrare negli edifici Crockett è in cima, e Tubbs sotto. Se uno dei due vi sembra ridotto allo stremo, dovrete portarlo di corsa all'ospedale per rianimarlo - ma è possibile fare ciò soltanto una volta al giorno.

6) Sul fondo schermo riceverete i messaggi che vi ordinano dove recarvi e che contengono informazioni su ciò che sta succedendo in altri luoghi della città e avvisi sui ricercati.

7) Una traccia: Mister J fa una drammatica apparizione sulla spiaggia. Il problema (ed è un grosso problema) è se potrete esserci anche voi al momento giusto e se avrete le prove necessarie ad arrestarlo e a mandarlo in galera per un po'. Se però non riuscite ad incontrarlo ed arrivate indenni alla fine della settimana, dovrete ricominciare tutto da capo. La settimana successiva i criminali seguiranno lo stesso itinerario (meno naturalmente quelli che avete ucciso o arrestato).

8) Il vostro punteggio aumenta quando portate in tribunale i malviventi che hanno confessato, con relative prove, o quando sparate alle auto in fuga. Il guaio però è che i punteggi scendono molto più rapidamente di quanto salgono!

9) In questa immagine della Ferrari di Crockett si vede chiaramente chi è a sparare e in quale direzione. Ricordate però che non potete sparare e sterzare contemporaneamente - non siete mica alla televisione!

1) Quando beccate un malvivente, le opzioni a vostra disposizione vengono visualizzate qui sopra. Le opzioni vengono sottolineate una dopo l'altra: scegliete quella che volete premendo il pulsante di fuoco nel momento in cui è sottolineata.
2) Scegliete chi volete essere usando il pulsante di fuoco quando si accende la freccia che indica la vostra scelta. Dato che tra i due personaggi c'è ben poca differenza, scegliete semplicemente quello che è più forte al momento.
3) Questo tipo dice di non saper niente, ma la vedremo: un pochino di violenza poliziesca dovrebbe sciogliergli la lingua. Il vero gusto del gioco sta proprio nei rapporti che si intrecciano coi malviventi: dovrete imparare quali metodi è preferibile usare con ciascuno di essi. Dunque, ricominciamo da capo...
4) Queste due icone vi dicono cosa avete a bordo dell'auto: quella sopra rappresenta un sacchetto della tragica polvere bianca, e quella sotto il gaglioffo che ne era in possesso. Portateli di tutta fretta al tribunale, se volete aggiudicarvi un bel po' di punti extra!
5) Ora che siete all'interno dell'edificio, cominciate a radunare i cattivi. In questa copia sperimentale del gioco, i due poliziotti appaiono insieme, ma nella versione finale dovrete decidere a quale dei due affidare l'incursione.
6) È proprio qui che il gioco si distacca dai telefilm: come fanno Crockett e Tubbs a non cambiarsi d'abito per una settimana intera? Alla Tv, si cambiano al minimo ogni dieci minuti!





E SE IL 64 SI ROMPE? GUIDA AI CENTRI COMMODORE

- **BASILICATA**

CITRE di Lopomo - Via dell'Edilizia
85100 POTENZA - Tel. 0971/23832

- **CALABRIA**

SERVICE CENTER - Via Parisio, 25
87100 COSENZA - Tel. 0984/75741

- **CAMPANIA**

ELECTRICAL ENGINEER - Via Supportico Lopez, 5/A - 80137 NAPOLI
Tel. 081/444444

GAMMA ELECTRONICS - Via Naz.le delle Puglie
km 36,266 - 80013 CASALNUOVO (NA)
Tel. 081/8421927

- **EMILIA ROMAGNA**

CENTRO RIPARATORI - Via Lenin, 48/I
41012 CARPI - Tel. 059/640770
CENTRO RIPARATORI - Via Galvani, 4
41100 MODENA - Tel. 059/640770 (provvisorio)
DR. SAX - Via D. Creti, 77/c - 40126 BOLOGNA
Tel. 051/352539
MASER - Via di Corticella, 177
40128 BOLOGNA - Tel. 051/326420
S.I.R.A. s.r.l - Via Aniene, 42 - 48100 RAVENNA - Tel. 0544/64223

- **FRIULI VENEZIA GIULIA**

AUDIO VIDEO SERVICE - Via Gemelli
33170 PORDENONE - Tel. 0434/961104
ET ITALIA - Via Tavagnacco, 89 - 33100 UDINE
Tel. 0432/481339
CENTRO FORMAZIONE TRIESTE s.r.l. - Via Udine, 11
34132 TRIESTE - Tel. 040/414733/414892

- **LAZIO**

COMPUTER SERVICE ITALIA - Via Baldassare Orero, 50 - 00159 ROMA - Tel. 06/4382252
TECNICOMP - Via Dei Georgofili, 65
00159 ROMA EUR - Tel. 06/5133739

- **LIGURIA**

SIRAGUSA - Via Milano, 41 - 16126 GENOVA
Tel. 010/261655

- **LOMBARDIA**

ASCO ITALIA - Via Voltaire, 33
ang. Via dei Lavoratori, 116
20092 CINISELLO BALSAMO
Tel. 02/6188259
CATME - Via Severoli, 9 - 20147 MILANO
Tel. 02/4152962
COMPUTER SERVICE CENTER - Via Genala, 19/A
26100 CREMONA - Tel. 0372/435861

- **MARCHE**

CAR - Via Bruno Buozzi, 18 - 60020 ANCONA
Tel. 071/804488

- **MOLISE**

- **PIEMONTE**

GRUN A.R. - Via De Sanctis, 126/F
10100 TORINO - Tel. 011/7072472
COMPUTER SERVICE TORINO
Via Reiss Romoli, 122/11
10100 TORINO - Tel. 011/657394

- **PUGLIA**

VIGA - Via Domenico Morea, 42 - 70124 BARI
Tel. 080/413766

- **SARDEGNA**

GENERAL PROGETTI - Centro Commerciale Rejna - V.le Monastir, 110 - 09100 CAGLIARI
Tel. 070/283291

- **SICILIA**

CAT ELETTRONICA - Via Ravenna, 7/A
95100 CATANIA - Tel. 095/438670
CO.AS. INFORMATICA - Via Raffaele Mondini, 3
90143 PALERMO - Tel. 091/295209

- **TOSCANA**

G.L.G. ELETTRONICA - Via Pietrasantina, 61
56100 PISA - Tel. 050/21445
PAOLO PAOLIERI - Via Perfetti Ricasoli, 70
50100 FIRENZE - Tel. 055/4361720

- **TRENTINO ALTO ADIGE**

ELECOMP - Via Druso, 52/A - 39100 BOLZANO
Tel. 0471/42128

- **UMBRIA**

H.C.H. - Via Ruggero D'Andreotto, 49
06100 PERUGIA - Tel. 075/753353

- **VAL D'AOSTA**

- **VENETO**

CARPANESE ELETTRONICA TELECOMUNICAZIONI
Strada VII Martiri, 101
35100 PADOVA - Tel. 049/624160
SISTEL - Via Decorati al Valore Civile, 67
30100 MESTRE - Tel. 041/935332
Tel. 049/663888
PESENTE GIOVANNI - Via Pitagora, 6
37100 VERONA - Tel. 045/565988

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica S.Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Compro/cerco questi giochi per CBM 64: Break Street, Ckech, Commando, Pit Stop II, Billy Bear, Ulk.
Vito Nunziante - Via Imbriani, 93/A - Napoli - Tel. 939893

● Compro programma per CBM 64 che lo trasforma in Spectrum 48K. Cerco giochi su cssetta per CBM 64: Summer Games II, Ghostbuster, Raid over Moscow. Telefonare dalle 19,00 in poi a:
Francesco Valletta - Via Ferrarecce, 7 - 81100 Caserta - Tel. 0823/328886

● Vendo programmi per C 64/128 a prezzi bassissimi. Ultime novità tedesche (Hot Wheels, Strip Poker III, Winter Games, Balck delt e tanti altri). Per lista telefonare a:
Alessandro Arturi - Via Reggio, 22 - Crotone (CZ) - Tel. 0962/23666

● Cerco giochi per CBM 64 (Raid Over Moscow, Summer Games II, Quovadis). Telefonare ore pasti a:
Alessio Deiana - Via del Canneto, 2/A - Cagliari - Tel. 503451

● Compro giochi su cassetta per CBM 64 come: Greemlins, Rocky, Dragons Lair, Frankie goes to Hollywood. Possibile scambio con altre cassette.
Martelli Andrea - Via Maso di Banco 49 - Firenze - Tel. 708791

● Cambio per CBM 64 tutte le ultime novità fra cui Winter Games, Hyper Sports, Broad Street e favolose utility come The Print Shop, Calc Result, Multiplan e Toi Kit. Dispongo di oltre 500 programmi.
Andrea Girelli - Via B. Maggi, 62 - Brescia - Tel. 030/291978

● Vendo giochi per CBM 64, ne possiedo più di 1500. Programmi inediti! Nuovi arrivi dall'Inghilterra tra i quali: The Goonies, Kung fu Master, Winter Game, Elite, Karateka. Prezzi favolosi!
Alberto Fasson - Via la Vignetta, 17 - Belluno - Tel. 0437/20471

● Hey! baby! Sei un possessore di un CBM 64 e/o Vic 20? Bene, hai trovato l'indirizzo giusto perché il nostro club software viene e scambia favolosi programmi è un suicidio non contattarmi.
Tiziano Frabetti - Via A. Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034

● Vendo programmi per C64 solo su cassett a L. 1500s cadauno. Ne dispongo oltre 300 tra cui: Entombed, Staff of Karnath, Raid over Moscow, Summer Games II, Winter Games, Frankie goes to Hollywood, Exploding fist e altri.
Vincenzo Piscitelli - Via S. Lucia, 27 - Riardo (CE) - Tel. 0823/981165

● Compro programma per CBM 64 che lo trasforma in Spectrum 48K espanso. A L. 3.000 compro inoltre, sempre su cassetta, videogioco Indiana Jones per CBM 64.
Michele Cassioli - Via Dell'Elica, 12 - 06080 S. Egidio (Perugia) - Tel. 075/6929618

● Cerco programmi C64 le migliori marche: Rambo, Summer Games I e II, Commando, Zorro, Exploding fist, Kung fu Master, The last V8, Puch out, Strip Poker I e II, Shadowfire, Blade Runner, Hacker, Tour de France, Beach Head I e II, e altri 500.
Gadaleta Simon - Contr. S. Alessio, 2 - Molfetta (BA) - Tel. 080/914571

● Vendo per C64: Rambo II, Critical Mass, Summer Games I e II, Yabba Dabba Du, e 100 altri giochi a ottimi prezzi. Inoltre interfaccia per duplicare tutti i vostri games protetti. Spedisco ovunque in contrassegno. Richiedere lista a:
Davide Galloni - Via Magenta, 21 - 21040 Cislago (VA) - Tel. 02/96381037

● Vendo ultime novità per CBM 64 disco/nastro tra cui: Rambo, Commando, Kung fu Master e molti altri. L. 200 circa cad.
Sed Marco - Via Dell'Imbrecciato, 95 - 00100 Roma - Tel. 06/5284002

● Cerco giochi per CBM 64. Fra cui Scuola pazzia, Entombed, Alien 8, Raid Over Moscow, beach Head, Trashman, Eweryone's a wally, Herd, ed altri. Possibilmente da 1000 a 2000 lire. Mandatemi la vostra lista.
Massimo Magnelli - Via Del Rialto, 10 - Siena - Tel. 0577/282443

● Compro giochi sportivi per C64 (tipo: American football, Hyper Sports, Boxe Activision, Sci, Calcio con replay; e altri). Esclusivamente su cassetta. Inviatemi la vostra lista con i prezzi, risponderò subito.
Zignego Bruno - C. Buenos Aires, 40 - Lavagna (GE) - Tel. 0185/301338

● Vendo giochi ed utility per C64 su disco e cassetta tra cui: Summer Games I, Reca Race, Frank Bruno Boxing, Boxing Activision, Ghostbuster, Cauldron, Spectrum simulator, e altri a prezzi bassi. Telefonare.
Bruno Fumagalli - Via Dottesio, 12 - Como - Tel. 031/241078

● Compro per CBM 64 i migliori giochi come: Summer Games I e II, Bruce Lee, Olimpiadi. A L. 1000 l'uno.
Prezioso Ciro - Via Manzoni, 73 - Napoli - Tel. 645288

● Vendo per CBM 64 interfaccia per duplicare qualsiasi programma utilizzando 2 registratori 1541 a sole L. 30.000. Vendo inoltre per Spectrum 48K 2 splendidi duplicatori a L. 5000 e un utili grafico (eccezionale) a L. 2500.
Sammartin Michele - Via Monte Tesoro, 35 - Verona - Tel. 045/974218

● Vendo oltre 300 giochi a L. 800 l'uno tra cui: Rambo II, Soccer I, II, III e IV, Summer Games I e II, Winter Games, Hyper Sports. Chiedere lista a:
Antonio Zucchiatti - Via S. Pellico, 25 - Campoformido (UD) - Tel. 0432/662100

● Vendo oltre 100 giochi per CBM 64 in turbo tipo: Eagle Empire, Donkey kong, Dig Dug, Ms. Pac Man ecc. a L. 100 l'uno. E cerco: Mario bros, Pit Stop II, Donkey Kong Jr, ed altri. Vendo anche Donald Duck e Super Zaxxon. Richiedere lista a:
Zaccarini Roberto - Via De Predis, 2 - Milano - Tel. 3272046

● Vendo 1300 programmi di cui oltre 500 nuovissimi originali dall'Inghilterra. Chiedere il listino prezzi e il catalogo novità del secondo semestre '85.
Antonio Giampietro - Via Annibale Di Francia, 46 - Trani

● Vendo magnifici giochi con grafica eccezionale, arrivati da poco dall'America, ecco alcuni esempi: Commando (grafica uguale albar), Dambusers, Rambo, tour de France, Beach Head II. E tra poco, quasi sicuramente, Dragon's Lair, il prezzo è favoloso: L. 3000 al gioco, compresa cassetta + spese di spedizione.
Burrini Stefano - Via G.B. Grassi, 23 - Milano - Tel. 02/3570283

● Cerco Summer Games I e II a un prezzo massimo di L. 10.000. Telefonare ore pasti escluso il mercoledì a:
Pier Luigi Urbani - Via Michelangelo Tilli, 53 - Roma - Tel. 8293107

● Scambio giochi su cassetta per C64. Ho giochi nuovissimi come Kung fu Master, Zorro, beach Head II, karateka, hell's Gate, Boxe Activision, Strip Poker I, II, III e IV in italiano, ed altri 800 videogames. Ricerco solo giochi nuovi e con bella grafica.
Antonio Lamberti - Via Indipendenza, 27 - 84100 Salerno

● Vendo recentissimi giochi per CBM 64 e C128. Ne possiedo circa 2000. Prezzi bassi ed ulteriori sconti a clubs e per acquisti quantitativi. Programmi su nastro e su disco.
Simonelli Franco - Via delle Ginestre, 5 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9206965

● Vendo video Games per C64 (su disco e cassetta) a L. 1500. Ne possiedo molti tra cui: Impossible Mission, Summer Games I e II, Spy Vs Spy I e II, View to a kill, Way ot the exploding First, karateka e tanti altri. Per la lista scrivere o telefonare ore pasti a:
Attilio Vaccaro - Via V. La Malfa, 5 - Rionero in V.re (Potenza) - Tel. 0972/722292

● Vendo e scambio i migliori giochi per CBM 64. Ne Ne dispongo oltre 300 tra cui: Hyper Sport, Decathlon, Football americano, Axtec, Pole Position ed altri. I prezzi dei giochi vanno dalle L. 300 alle 2000. Per richiedere la lista scrivere o telefonare a:
Leonardi Michele - Via Belvedere, 11 - Acquaviva (Siena) - Tel. 0578/767309

● Vendo giochi su nastro per CBM 64 come Wizard, Buck Rogers, Alicata, Suicide Strike, Blagger, Mundialito, Soccer Repl, Gyriuss, Lady Pucman, Slurpy, Pooyan, Annhilator, Pole Position I e II e tanti altri (originali) su turbo e non.
Carmelo Nipote - Via Garibaldi, 3 - Melito P.S. (RC) - Tel. 781002

● Compro i seguenti giochi per C64: Karate, Raid Over Moscow, Seven, Cities of gold.
Giovanni Falorni - Via Lucole, 1 - 50060 S. Brigida - Tel. 055/8300068

● Cerco Floppy disk per commodore 64 in buono stato. Telefonare il pomeriggio e chiedere di Silvano.
Silvano Lavezzari - Via Mazzini, 19 - Bovisio Masciago (MI) - Tel. 0362/590016

● Cerco il gioco "Dragon's Lair" per commodore 64.
Pietro Romano - Via Andrea Doria, 17 - Milano - Tel. 6691446

● Vendo molti giochi per CBM 64 a L. 3000 cad. I giochi sono: Le Mans, Popeye, Pitfall II e molti altri. Vendo Next Stratecy n. 1 e n. 3 a L. 5000 cad.; Ring of Power a L. 6000.
Alessandro - Via Bellincione, 15 - Milano - Tel. 2150733

● Vendo per CBM 64 cassetta Turbo con 50 giochi (calcio, Pit Stop, Basket, Slalom, Decathlon, Baseball, Pac Man. Attacco Fion, Zaxxon ecc). Massima serietà. Telefonare solo pomeriggio. Prezzi della cassetta L. 15.000 spese incluse.
Gerardo Lanna - P.zza L. Manara, 4 - 03027 Ripi (FR) - Tel. 0775/384752

● Cerco i seguenti giochi: Raid Over Moscow, Summer Games II, Paperino, Kung fu, Karateka. Telefonare ore pasti. Massima serietà.
Andrea Somigli - Via Anna Frank, 12 - Livorno - Tel. 850711

● Vendo/scambio per CBM 64 oltre 200 programmi a L. 100-2000 ultime novità come: Kung fu Master, Karateka, Beach head II, tour de France, Skool Dale, Rescue on Fractalus, Commando, Frank Bruno's Boxing, Griphon, Master of Lamps, Winter Games. Inviatemi vostre liste.
Sorace Oreste - Via Pizzicarì - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

● Vorrei trovare amici commodoristi per scambiare giochi. Ne ho oltre 300 fra cui molti da bar.
Rampini Ivano - Salita P. Toscanello 1/b - Genova Sestri P. - Tel. 679320

● Vendo giochi per il CBM 64, tra cui (Buck Rogers, Zaxxon, Dig Dug, Mundial Soccer, Pac Man,

Pit Stop, a L. 1500 cad. Compro a prezzi trattabili, Dragons dices, Lupin III, Tennis, Conan, Rocky, Olimpiadi, Konami...
Rocco Leone - Via G. Leopardi, 22 - Volvera - Tel. 011/9850071

● Programmi gioco su nastro per CBM 64 (qualche esempio: calcio, Tarzan, Pole Position, Pooyan, Spy Hunter, ecc). Posseggo oltre 100 titoli. Telefonare ore pasti a:
Marco Bernacchi - Via Manzoni, 52 - Ponsacco (PI) - Tel. 0587/730067

● Cerco programma per CBM 64 che lo trasforma in Spectrum 48K espanso. Pago bene.
Roberto Brisotto - Via Fratelli Rosselli, 5 - Verona - Tel. 045/562186

● Vendo il gioco "Rambo II" per CBM 64 in cassetta a L. 20.000 oppure scambio con il gioco "Pole Position II".
Ferracin Alberto - Via Collalto, 18 - 36020 Solagna (VI) - Tel. 0424/816372

● Vendo giochi per C64 su cassetta a L. 1500 l'una + spese postali, ultime novità, ne posseggo più di 400. Per informazioni telefonare a:
Massimo De Marchi - Via Vastato, 44/23 - Recco (GE) - Tel. 0185/76902

● Cerco programma su cassetta che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K. Telefonare ore serali:
Valerio Froio - Via Patrioti, 5 - Piacenza (PC) - Tel. 0523/32205

● Vendo un circuito che permette di sdoppiare qualsiasi programma su cassetta protetto a L. 50.000.
Fabio Buscemi - Via Viberti, 8 - Torino - Tel. 011/384253

● Vendo i migliori giochi per CBM 64. Dispongo di 500 programmi, tra cui: Winter Games, Summer Games, Rambo, Mission Imp., Zorro, (disco o cassetta). Prezzi: tra 3000 e 8000 lit.
Andrea Frena - Via Guggenberg, 23 - Bressanone (BZ)

● Chi vuole i migliori su cassetta portati direttamente da disco e appena arrivati dall'America per CBM 64 (tutti i programmi seri) si rivolga a:
Miscellaneo Antonio - Via Brigata Marche, 1 - Belluno (BL) - Tel. 0437/27526

● Vendo programmi per CBM 64 su cassetta tra cui: Summer Games I e II, Frank Bruno's Boxe, Impossible Mission, Esse Team I e II, Beach Head I e II, Rambo II. Telefonare dopo le 20.00 a:
Francesco Palladino - Via Cupa, 5 - Agropoli (SA) - Tel. 0974/822681

● Vendo per CBM 64 le seguenti ultime novità su cassetta tra cui: Rambo, Summer Games I e II, Kung fu Master, Rocky Horror Show, Broad Street, Break Street, Winter Games, Tour de France, Frankie Goes to Holliwood, A view to a Kill, Catch, Indiana Jones, Hc. Guigan's Boxing, Rocky, Shadow Fire I e II, The Way of the Exploding Fist, Impossible Mission, Ghostbusters, a L. 5000 cadauno.
Emanuele Aucello - Via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/22853-22669

● Scambio utilità + giochi per CBM 64. Ne posseggo oltre 5.000 — solamente su cassetta — tra gli ultimi giochi made in Usa originali. Vendo a L. 1.000 cad. A richiesta minimo 15 giochi + 2 in regalo. Accetto anche lo scambio. Raccomando la massima serietà. Scrivere o telefonare a:
Antonio Mignanelli - Via Donizetti, 13 - 03043 Cassino (FR) - Tel. 0776/26907

● Cerco Entombed, Failirght, Rambo, Everyone's a wally, Give my regards to broad street, scambiandoli con 30 giochi per il CBM 64.
Di Prete Emiliano - Via Del Torraccio di Torrente - Roma - Tel. 6150678

● Vendo nuovissimi giochi in cassetta come: Rambo, Schooldaze, Desert Fox, Exploding fist (Karatè), Kung fu Master, Commando e numerosi altri giochi in turbo tape e non a prezzi modici. Se volete la lista inviatemi L. 500. Telefonare dalle 19 alle 21 a:
Paolo Zaccaria - Via Caletti, 5 - 48100 Ravenna - Tel. 66159

● Vendo/scambio giochi (Roulette, Briscola, Scacchi, ecc) per CBM 64; programm (dattilografia al computer, simulatore di volo, numerosi grafici ecc.). Cerco giochi e programmi (totocalcio, geografia, ecc.). Scambio liste.
Gabriele Landi - Via Cesinali - Atripalda (AV) - Tel. 0825/625003

● Compro Mario Bross, Rambo, Goosbasters, Pole Position, Bruce Lee, Commander, a L. 1000 l'uno. Per L. 25.000 compro l'interfaccia. Sono disperato.
Casinelli Andrea - Via Roberto Michels - Roma - Tel. 255630

● Vendo videogiochi per CBM 64 a L. 2000 l'uno, cassetta di 20 giochi L. 1000 tra cui: Pole Position, Pit Stop I, II e III e molti altri. Telefonare per chiedere la lista dei giochi. Con la cassetta da 20 in regalo un gioco a vostra scelta. Solo zona Milano.
Raineri Fabio - Via Leonardo Da Vinci - Cornaredo (MI) - Tel. 9365528

● Vendo eccezionali duplicatori per C 64, C 128 a partire da L. 15.000. Inoltre vendo o scambio programmi come Rambo, Commando, Exploding Fist, Frenki gos to Hollywood, ed altri favolosi. Questi videogiochi saranno dati in regalo a chi acquista un duplicatore. Massima Serietà.
Nannetti Massimiliano - Via De Gasperi, 47 - Cascina (Pisa) - Tel. 050/702911/702556

● Vendo o scambio giochi per CBM 64 a L. 1000 cadauno + spese postali e della cassetta. Fra i giochi i migliori come: Ghosterbusters, Baseball, Calcio, Tennis, Gyruss e altri. Per informazioni scrivete o telefonate a:
Simone Marino - Via S.G. Bosco, 22 - 91025 Marsala (TP) - Tel. 0923/955349

● Vendo qualsiasi tipo di giochi esistenti in commercio per CBM 64 a prezzi stracciatissimi (Winters Games L. 1500, Olè L. 500, Ghostbuster L. 500, karatè Champ L. 500) e tanti altri. Scrivete o telefonate ore pasti a:
Antonio Petitto - Via Massara, D3 - Catanzaro - Tel. 0961/51068

● Cerco programmi e giochi su cassetta per C 128.
Alessandro Mele - Via Martiri d. Ardeatine, 33 - Brindisi - Tel. 23924

● Vendo per Spectrum ZX tutti i migliori giochi e le migliori utility su cartucce per microdrive e dischi per opus discovery 1. Inoltre i più potenti programmi per totocalcio, enalotto, totip.
Marzio Ventacoli - Via Stendhal 30 - 20144 Milano - Tel. 4230589

● Vendo questi giochi a sole L. 1500 ognuno: Labirinto, Slot Machine, Poker, Giruss, Donkey Kong, Wimbledon, Shamus. In più vendo il Bruce Lee a L. 5000 e un'altra cassetta della matematica a L. 3000.
Damiano Angelini - Via Cristofani, 7 - Ponte San Giovanni (PG) - Tel. 075/393892

● Vendo ultime novità per CBM 64: Venerdì 13, Enigma Force I e II, Rambo, Commando, The Human Race, Blade Runner, Gli antenati, Karateka, kung fu Masters, Transformers, sconti per club. Massima serietà. Inviare lista a:
Palumbi Corrado - Largo Caldera, 11 - Verona (37122) - Tel. 045/28438

● Scambio giochi fantastici con altri altrettanto belli, tra i miei: wally family, pit stop I e II, Bruno's boxing, Raid over Moscow, ed altri. Cerco in particolare: Hulk, 1985 day after, Lupin 3°, Rambo, Commando. Telefonare ore di cena:
Ferracchiati Angelo - Via Sacconi, 19 - Roma - Tel. 3965816

● Vendo una rivista del CBM 64 con 5 giochi ogni settimana a L. 6000. I giochi sono tra i più nuovi e fantastici del CBM 64. Per informazioni telefonare nelle ore serali a:
Michele Libutti - Via Induno, 6 - Torino - Tel. 3098072

● Ragazzi!! È nato il CLUB SUPER COMMODORE 64. L'iscrizione è gratis, ma ogni socio si deve impegnare a versare L. 2500 come quota mensile.
Inoltre ogni mese riceverà il giornale di club contenente spiegazioni su video-games, novità, sorprese e curiosità; ogni socio potrà usufruire di magnifici sconti su giochi classici; sono ammessi scambi. Garantita massima serietà. Spedizioni in Italia del Nord, centro (ammesso Abruzzo e Molise). Forza, scrivete a:
Club Super Commodore 64 - Via Salimbeni, 1 - 60035 Jesi (AN)

● Vendo/scambio giochi per CBM 64 a L. 1000 cadauno, fra cui: Pit Stop I e II, Summer Games I e II, Raid Over Mscow, ecc. Spese postali e cassetta a carico del destinatario.
Vendo anche ultimissimo tasto reset a L. 5000. Scrivere o telefonare ore pasti a:
Aldo Grilli - Via Del Sabotino, 59 - Grosseto - Tel. 0564/27763

● Scambio cassetta su nastro per CBM 64, contenente 6 videogames (quasimodo, karatè, otto volante, S.O.S. dallo spazio, casa stregata) con una per 64 che vorrei contenesse: Dragon's Lair, Indiana Jones, Olimpiadi Konami, Bruce Lee, Summer Games. Cerco il gioco "Commando", realizzato dal programma della Ocean, Bill Barna. Per favore mandatemi questi giochi al più presto.
Desiderio Santi Luca - Via Sciarelli, 65 - Cannizzaro - Tel. 634643

● Il Commodore Club Provincia di Treviso, compra, cerca, vende, scambia programmi di ogni genere. Cerchiamo programma Drangon's Lair. Disponiamo titoli come: Frankie goes to Hollywood, Grog's revenge, Theatre Europe, Tour de France, Commando. Inoltre disponiamo del fantastico programma Spectrum simulator" che trasforma il tuo CBM 64 in uno ZX Spectrum.
Roberto Bosco - Via Trento Trieste, 5 - Ponte della Priula (TV) - Tel. 0438/27493

● Vendo programmi per C 64 a prezzi bassissimi (es: cassetta con 50 programmi a scelta L. 38.000 tutto compreso). Una scelta da fare tra oltre 500 titoli. Disponibili ultime novità tipo: Frank Bruno's Boxing, Commando, Scalextric, Olimpiadi sulla neve, Marins I e II, Kung fu 1986, Rambo, Simons's Basic, Word Processing. Assicuro massima serietà. Richiedere lista a:
Cervelli Michele - Via Fiorentina, 43 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. 0587/56046

● Vendo per Spectrum ZX tutti i migliori giochi e le migliori utility su cartucce per microdrive e dischi per opus discovery 1. Inoltre i più potenti programmi per totocalcio, enalotto, totip.
Marzio Ventacoli - Via Stendhal 30 - 20144 Milano - Tel. 4230589

● Vendo questi giochi a sole L. 1500 ognuno: Labirinto, Slot Machine, Poker, Giruss, Donkey Kong, Wimbledon, Shamus. In più vendo il Bruce Lee a L. 5000 e un'altra cassetta della matematica a L. 3000.
Damiano Angelini - Via Cristofani, 7 - Ponte San Giovanni (PG) - Tel. 075/393892

● Vendo ultime novità per CBM 64: Venerdì 13, Enigma Force I e II, Rambo, Commando, The Human Race, Blade Runner, Gli antenati, Karateka, kung fu Masters, Transformers, sconti per club. Massima serietà. Inviare lista a:
Palumbi Corrado - Largo Caldera, 11 - Verona (37122) - Tel. 045/28438

● Scambio giochi fantastici con altri altrettanto belli, tra i miei: wally family, pit stop I e II, Bruno's boxing, Raid over Moscow, ed altri. Cerco in particolare: Hulk, 1985 day after, Lupin 3°, Rambo, Commando. Telefonare ore di cena:
Ferracchiati Angelo - Via Sacconi, 19 - Roma - Tel. 3965816

● Vendo una rivista del CBM 64 con 5 giochi ogni settimana a L. 6000. I giochi sono tra i più nuovi e fantastici del CBM 64. Per informazioni telefonare nelle ore serali a:
Michele Libutti - Via Induno, 6 - Torino - Tel. 3098072

● Ragazzi!! È nato il CLUB SUPER COMMODORE 64. L'iscrizione è gratis, ma ogni socio si deve impegnare a versare L. 2500 come quota mensile.
Inoltre ogni mese riceverà il giornale di club contenente spiegazioni su video-games, novità, sorprese e curiosità; ogni socio potrà usufruire di magnifici sconti su giochi classici; sono ammessi scambi. Garantita massima serietà. Spedizioni in Italia del Nord, centro (ammesso Abruzzo e Molise). Forza, scrivete a:
Club Super Commodore 64 - Via Salimbeni, 1 - 60035 Jesi (AN)

● Vendo/scambio giochi per CBM 64 a L. 1000 cadauno, fra cui: Pit Stop I e II, Summer Games I e II, Raid Over Mscow, ecc. Spese postali e cassetta a carico del destinatario.
Vendo anche ultimissimo tasto reset a L. 5000. Scrivere o telefonare ore pasti a:
Aldo Grilli - Via Del Sabotino, 59 - Grosseto - Tel. 0564/27763

● Scambio cassetta su nastro per CBM 64, contenente 6 videogames (quasimodo, karatè, otto volante, S.O.S. dallo spazio, casa stregata) con una per 64 che vorrei contenesse: Dragon's Lair, Indiana Jones, Olimpiadi Konami, Bruce Lee, Summer Games. Cerco il gioco "Commando", realizzato dal programma della Ocean, Bill Barna. Per favore mandatemi questi giochi al più presto.
Desiderio Santi Luca - Via Sciarelli, 65 - Cannizza-

ro - Tel. 634643

● Il Commodore Club Provincia di Treviso, compra, cerca, vende, scambia programmi di ogni genere. Cerchiamo programma Drangon's Lair. Disponiamo titoli come: Frankie goes to Hollywood, Grog's revenge, Theatre Europe, Tour de France, Commando. Inoltre disponiamo del fantastico programma Spectrum simulator" che trasforma il tuo CBM 64 in uno ZX Spectrum.
Roberto Bosco - Via Trento Trieste, 5 - Ponte della Priula (TV) - Tel. 0438/27493

● Vendo programmi per C 64 a prezzi bassissimi (es: cassetta con 50 programmi a scelta L. 38.000 tutto compreso). Una scelta da fare tra oltre 500 titoli. Disponibili ultime novità tipo: Frank Bruno's Boxing, Commando, Scalextric, Olimpiadi sulla neve, Marins I e II, Kung fu 1986, Rambo, Simons's Basic, Word Processing. Assicuro massima serietà. Richiedere lista a :
Cervelli Michele - Via Fiorentina, 43 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. 0587/56046

● Vendo/scambio oltre 1200 programmi per CBM 64. Dispongo di ultime novità in costante aggiornamento sia su nastro che su disco. Vendo a L. 1000-200. Alcuni titoli: Rambo, Commando, Barbie, Blade Runner, Ritorno al futuro, Aliens, Conan, Gi joe sky fox, Hot Weels, Wizard's Lair, Automan, Porno Sketch, Porno Movie, Heatch Liff, Paradroid, Print Shop, Rocky Horror show, Camel Trophy, Driving School, Hulk yier ar kung fu, kung fu master, vari turbo e copiatori. Cercate un programmma? Telefonatemi, forse ce l'ho.
Oreste Sorace - Via Pizzicari - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

● Vendo giochi su disco e cassetta per C 64 (James Bond, Agente 007, Space Taxi, Impossible Mission, Indiana Jones, Donald Duck, Lucki Luke, e moltissimi altri) a prezzi stracciatissimi. Richiedere lista a:
Maurizio Zanzon - Via Torino, 64/D - Borgaro (TO) - Tel. 011/4702335

● Vendo a L. 1000-2000 giochi eccezionali per CB 64 tra cui: Pit stop I e II, spy vs Spy I e II, Football Managers I e II, Chostbuster, Roller Ball, Speed king, Exploding fist, Who Dares wins I e II, Cristal Castle, Impossible Mission, compro Dragon's Lair, Rocky. Telefonare ore pasti a:
Bertini Emiliano - Via D. Supino, 9 - Pisa - Tel. 050/575390

● Vendo/scambio giochi favolosissimi!! come: Ghostbuster, raid over moscow, Bruce Lee, spectrum clone (che serve a trasformare il vostro 64 in uno spetrcum) e tanti altri... Approfittatene finché siete in tempo! Telefonare a:
Luigi Fedon - via Palme, 10 - Rozzano (MI) - Tel. 02/8255047

● Compro i giochi 1985 the Day after e Bruce Lee di Andrea Vecchi e Mauro Cattelan via del grano, 3a 00172 Roma, tel. 2818029. Compro anche i giochi Boxing e Kung fu di Sestili Claudio Via dei Prati Fiscali, 28, Roma, Tel. 8128819.
Filippo Maggi - Via Vallicelle, 5 - Camerino (Me) - Tel. 3205

● Occasione!! Vendiamo CBM 64 + manuale per l'uso + floppy disk + registratore e tanti giochi e utily. Tutto in perfètte condizioni a sole L. 990.000 trattabili. Scrivete o telefonate ore pasti a:
F.R.M. Computer Club - Via Aldo Moro, 3ª str. n. 8 - Taglio di Po (RO) - Tel. 0426/660511

● Vendo ultime novità (cassetta/disco): Unch Bach II, winter games, spy vs spy, decine e decine di altri. Disponibili anche scambio). Prezzi irrisori (L. 500-1500). Telefonare dopo le ore 14.00 a:
Blasoni Bruno - Via Irene Di Spilimbergò, 39 - 33100 Udine — Tel. 0432/45607

● Vendo giochi per Spectrum 48K: prezzi bassi e massima serietà. Vasta scelta tra giochi come: Ghostbuster, Beach Head, Decathlon, Pole Position, Match point. Anche copiatori tutto sport (15.000) e arcade (20.000).
Gatto Mauro - Viale Brigata Marche ISF - Treviso - Tel. 63981

● Compro Basketball, pit fall, the Rocky horror show, Blue Man, Arcadia, Jet set Willy, Sorcer, per ZX Spectrum 48K. A prezzo non folle.
Elio Canal - Via Duca D'Aosta - Bolzano (BZ) - Tel. 41535

● Vendo Spectrum 48K + 300 giochi, interfaccia, joystik, registratore + riviste, libro, o cambio con un C 64 più registratore.
Andrea Arruga - Via G. Giovannoni, 109 - Roma - Tel. 5203289

● Cerco persona che possieda più di 500 giochi inglesi belli da scambiare con mio Software, listati, consigli, riviste, informazioni. P.S.: Sotf per Spectrum 48K. Telefonate subito a:
Roberto Innocenti - Via Dalmazia, 10 - Milano - Tel. 7425834

● ZX Spectrum club vende video giochi tra i migliori in alta risoluzione grafica-3D sono: il calcio, le olimpiadi, Bruce Lee, Elicex e molti altri. Oppure dei programmi come il data base, copy, wore, Processor AD richiesta. Il prezzo viene contrattato.
Massimo - Via Giovanni 23°, 7 - Domodossola (NO) - Tel. 0324/40080

● Vendo Spectrum 48K + registratore + 100 giochi + 7 numeri di videobasic + interfaccia joystick + libro contenente 49 programmi a L. 450.000. Telefonare possibilmente dalle 17 alle 20.30 a:
Christian- Via De Roberto, 5 - Milano - Tel. 3571435

● Vendo Spectrum 48K + joystick + interfaccia Kempston a L. 300-350.000 trattabilissimi (causa sistema superiore). Telefonare ore pasti a:
Tirelli James - Via Virgilio, 100 - 46029 Suzzarra (Mantova) - Tel. 0376/534870

● Vendo programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48 Kl a prezz non troppo alto. Massima serietà.
Sofia Salvatore - Via Nazionale, 317 - Novara Sicilia (ME)

● Vendo/cambio/compro programmi per Spectrum (Cauldron, Impossible Mission, W.S. Basketball, Master kung fu e molti altri) a prezzi stracciatissimi. Risposta assicurata, massima serietà. Scrivere o telefonare a:
Gabriele Falco - P.zzale Friuli, 7 - 46038 Lunetta (MN) - Tel. 0376/371526

● Cerco spectrmaniaci per scambiare programmi e giochi per il computer sinclair. Solo zona Napoli.
Boursier Alessandro - Corso Vitt. Emanuele, 122 - Napoli - Tel. 668947

● Vendo oltre 200 programmi per commodore 64 a L. 100 cadauno (Cammel Trophy, Rambo I e II, Zorro I, Schizzofrenia e mission impossible I e II).
Monami Nicola - Piazza Grande, 11 - Montepulciano (SI) - Tel. 757625

● Vendo ultime novità per C 64 direttamente dall'America come: Dragon's lair, Uridium, ping pong, Yer ar Kung fu, Strong Man, Comic Backery, Karatè Champ II, Hardball, The Last V8, Night Shade, Tom & Jerry e altri mille!!
Matteucci Marco - Via Fermana Nord, 35 - Monte Granaro - Tel. 0734/891168

● Causa passaggio a un sistema superiore vendo computer Commodore 64 + registratore commodore + floppy Disk + stampante + 2 joystick + 350 giochi su disco a L. 150.000.
Ballabio Mauro - Via S. Agostino - Meda (MI) - Tel. 0362/74868

● Cerco a prezzo trattabile, per CBM 64, boxe, karate, flipper, ghostbusters, Hyperrolipic 84. Telefonare o scrivere a:
Pinna Denys - Via Guminello, 11 - Grisignano di Zocco - Tel. 0444/714783

● Siete esigenti quando giocate con il vostro 64, non vi bastano i soliti giochi e cercate di meglio? Contattateci: siamo qui per questo!
Abbiamo i migliori giochi in commercio come quelli pubblicati dalle più note riviste su cassetta. Scrivete a:
Ghilardi Marcello - Via E. Fermi pal Morrone, Angri (SA)

● Vendo tutti i programmi dei tuoi sogni, inviami una lista di quello che più brami ti accontenterò con modica spesa. A presto!!
Vitarelli Domenico - C.so Roma, 87 - 70010 Cellamare (BA) - Tel. 080/337680

● Vendo giochi per CBM 64 fra cui: Driving School, Calcio Replay e Mundial, Los Angeles, 84, tutti i tipi di Karate, vari tipi di Box, Streep jack e streep poker I, II, III e IV. Cerco giochi come calcio, con punizioni, rigori e indiana Jone.
Pescini Cristiano - Via Petrarca, 15 - S. Croce Siarno - Tel. 0571/32608

● Vendo migliaia di programmi per C 64 su cassetta: Visitors, Wild West, The Force, Superbowll, Gladiator, Rasputin, Fairlight, Doctro who, Leader Board, Amazzon Whoman, Super Bomb Jack, Fourth Protocol, F.A. cup, talesof the cats: queste sono le ultime novità.
Simon Gadaleta - Contr. S. Alessio, 2 - 70056 Molfetta (BA) - Tel. 080/914571

● Vendo ultime novità arrivi mensili da G.B., Usa, R.F.G.: Magadam Bumper, Illusion, Rally Driver, co & co, Zone 7, Mugsy's Revenge, Video Darts, Star quake, Actionauts, Moebius, Kane, The Master of Magic Duck Game, Strong man, Elekta Glide, Run For Gold, Fast Tracks (su cassetta).
Simon Gadaleta - Contr. S. Alessio, 2 - Molfetta (BA) - Tel. 080/914571

● Vendo. Attenti musicomani d'Italia è arrivata per voi l'occasione che aspettavate: una cassetta piena zeppa di musica naturalmente per il vostro C 64 con le routine più pazze e gli editor più veloci e tutto solo per L. 8000 + spese di spedizione. Telefonare dalle ore 16.00 in poi a:
Palma Luigi - Reali di Bulgaria, 10 - Mesagne (Brindisi) - Tel. 0831/731408

● Vendo i più fantastici giochi per CBM 64 (su disco e nastro). Ad esempio: Drol, Sky fox, Street Auk, Goonies, Fire Fox, Visitors, Elite, Space Taxi, Karatè Champ, a prezzi bassi. Vendo duplicatori per disco e nastro e molte utilities.
Fossati Luca - Via Barro, 31 - Invorio (NO) - Tel. 0322/55400

● Vendo giochi per CBM 64 tipo: Rambo I e II, Commando I, II, III e IV, Camel Trophy, Marines I e II, Keck, Zombi, Rocky I, II, III e IV, Dragons Lair. Qualsiasi olimpiade o sports. Ho anche un programma per caricare i videogames dello ZX Spectrum 48-16 K. Cerco il videogames Bomber Jac. Telefonare dalle 13 alle 14 oppure dalle 17 alle 20 a:
Caffi Pasquale - Via Del Maira, 11 - 20162 Milano (MI)

● Cerco programma che permetta di copiare programmi da cassetta a microdrive. Telefonare tra le 14 e le 15 tranne il giovedì a:
Michele Rigamonti - Via Q. Sella, 4 - Cesano Maderno (MI) - Tel. 0362/506888

● Vendo nuovissimi giochi per CBM 64, su cassetta tra cui: Rambo II, Indiana Jones, Commando, Zorro, Bruce Lee, Gli antenati, Tales of Arabian Night, Boucoer Dash I e II, Spy Hunter e molti altri ugualmente belli. Li vendo da L. 2000 a L. 3000. Telefonae ore pasti a:
Marco Mollisi - Viale G. Marconi, 44 - Livorno - Tel. 23212

● Amici, vicini e lontani, vi interessano programmi per il vostro 64 (giochi fra le ultime novità, utility e tanti ancora) io sono qui che vi aspetto, contattatemi.
Tiziano Fraletti - Via Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034

● Cervo video giochi: Hero, greemlins, Omergarace, pitfall, Summer Games I e II, beach head, raidon bungeling bay, da scambiare con: puc man, unch back, donkey kong, lumpim sack jumpman, ed il favoloso turbo tape. Scrivete a:
Locane Lino - Campo inferiore - Tropea (CZ)

● Compro o scambio qualsiasi tipo di videogiochi per CBM 64 a utilities.
Cazzola Alessandro - Via S. Floriano 33 - Monticello Cotto (Vicenza)

● Vendo videogames a L. 2000 l'uno per CBM 64. Richiedete lista dei giochi ve la manderò gratis. Alcuni giochi sono: tutto il calcio minuto per minuto, boxe, motomondiale, Ms. Pac man, Ghostbusters, Calcio Replay, Raid over moscow.
Maximiliano Magritilli - Via Pace, 270 - Macerata

● Eccezionale vendo in cassetta il gioco Hulk a prezzo trattabile. Vendo anche più di 600 giochi tra cui gli ultimi arrivi dall'America come: Commando I, II, III e IV, Strip Poker I, II, III e IV, Rambo, Karate, Baseball, ecc. Chiedetemi qualsiasi gioco, potrei averlo. Inoltre cerco i giochi Dragons lair, Space Ace, Automan, la corrida, sempre su cassetta.
Riccardo Bacchiega - C. Traiano, 72 - Torino - Tel. 616174-6191703

● Vendo/scambio programmi per C 64 ne posseggo circa 750 tra cui ultime novità (knockut, Rambo, Transformers, Commando, Kung fu Master). Scrivere a:
Eros Cattaneo - Montenero, 78 - Milano - Tel. 02/599280

● Vendo 100 giochi di qualsiasi tipo per CBM 64 a L. 40.000 e anche giochi sfusi, una parte raige a L. 10.000. Cerco il gioco regbi. A chi interessa, mi mandi una lista con i loro giochi.
Fabrizio Coccia - Via Enrico Toti, 7 - Tivoli - Tel.

741/26100

● Vendo per C64 videogiochi su cassetta tra cui Zaxxon, Pole Position, Decathlon, King Kong I e II Sky, Fapocalypse, Scacchi, Calcio Replay, Popey, Aztec, Challenger, Burgertime, pitfall I e II, Frogger, Tarzan, Biliardo, Tennis, ecc. a L. 1000 cad. Ogni 5 giochi, 1 in omaggio a scelta.
Alessandro Vitale - Via Dei Cerri, 7 - Ariccia (RM) - Tel. 06/9332039

● Cerco tutti i tipi di olimpiadi, Karateka, Karate Champ I, Bruce Lee, Karate Kid, Summer Games I e II, Calcio, Boxe, Pitfall I e II, Pit Stop II, Ghostbuster, Missione Impossibile, Lupin III, Mago Merlino.
Massimiliano - Via Val D'Ossola, 47 - Roma - Tel. 8927336

● Vendo 10 giochi per CBM 64 (tubature, Cantiere, Luna Park, Il Piccione, Zona Sei, Frutta Dolce, Macchine Pennellone, Meteoriti Astraz. Solo a L. 15.000 o anche a L. 1000 l'uno.
Pierluca D'Eugenio - Via Piemonte, 18 - Roseto D'Abruzzo (TE) - Tel. 8991145

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 come il fantastico Dragons' Lair!!!, Punch out, karateka, The Way of Esploding first, Spectrum Simulator 48K, the staff of karnat I, II e III, Winter Games, Rocky ecc.
Michele - Via Gorizia, 40 - Taranto - Tel. 099/29928

● Vendo per CBM 64 programma su cassetta top professional (e tanti altri programmi) a L. 12.500. Richiedere lista. Telefonare alle ore 21 e chiedere di:
Gaspare Ciro - Via Cupa Camaldoli, 12/A - 80131 Napoli - Tel. 081/463867

● Cerco per CBM 64 i giochi: Raid Over Moscow, Gosbusters, Impossible Mission. Li scambio con altri tre giochi che possiedo tipo: Slalom 3D, Pole Position, Int. Fotball, Pac Man, Popeye, Fort Apocalypse ecc. Scrivere a:
Pasquale Cerbo - Via S. Pasquale, 40 - Pietramelara (CE) - Tel. 0823/986072

● Vendo un atari + 6 cartucce oppure scambio il tutto con un floppy disk per C 64. Telefonare dalle ore 18 alle 20 a:
Mignanti Filippo - P. Antonini, 13 - Civitavecchia - Tel. 0766/28622

● Vendo interfaccia per C 64 per duplicare cassette con 2 registratori, passando oltre i due registratori o anche dal computer L. 40.000 e interfaccia per rendere compattibile qualsiasi registratore con il C 64 L. 30.000. Massima serietà.
Rozzi Tiziano - Via Stanga, 11 - 37139 Verona - Tel. 045/565012

● Vendo fantastico programma per C 64 che permette di passare anche i giochi a più files tipo Gi Gioe da disco su cassetta. Possiedo anche programmi che passano tutto da cassetta su disco e vento interfacce per 2 registratori commodore. Telefonare esclusivamente il venerdì, sabato e domenica a:
Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 11 - 72021 Francavilla (BR) - Tel. 0831/942352

● Vendo ultime novità solo su cassetta: Rambo II, Exploding Fist, Talisman, spectrum Simulator, ecc. a L. 1000 cadauno. Richiedere listino oppure telefonare ore pasti.
Traversari Massimiliano - Via Adda, 6 - Empoli (FI) - Tel. 0571/92245

● Vendo o scambio tantissimi programmi su disco come Indiana Jones, Impossible Mission, Summer Games I e II, Bruce Lee. Da L. 2000 a L. 6000. Per accordi o lista scrivere a:
Massimiliano Pacini - Via Francoforte, 21 - Cagliari - Tel. 070/494866

● Vendo/scambio giochi nuovissimi per CBM64 tra cui: Rambo, Commando, Winter Games, Karate, Pit Stop 2, Firebool ecc. al prezzo di L. 2500. Per la lista telefonare o scrivere a:
Simonotti Giorgio - Via Magnani, 2 - Gattico (NO) - Tel. 0322/881268

● Vendo software per CBM64. Possiedo oltre 400 titoli tra i migliori in commercio: Ghostbusters, Crystal Castle, Lasy Jones, Ye Air Kung fu, Rambo II, Who Pares II, Hyper Olimpic, Hyper Sports. Massima serietà.
Bartoletti Paolo - Via dei Mille, 41 - Novi Ligure - Tel. 78205

● Compro giochi su cassetta per CBM64 quali: Blu Max, Shadowfire, Secret Agent. Telefonare ore pasti a:
Andrea Sgorbini - Loc Gerbidi - Varzi (PV) - Tel. 0383/52648

● Vendo fantastico Vic 20 + registratore + espansione 3K/8K/16K + di 50 giochi in cassette anche da 8K, 16K ad esempio: Pac Man, King Kong ecc. E 4 cartucce a sole L. 290.000
Lino Alfano - Via Voltri, 6 - Milano - Tel. 810058

● Vendo e cambio giochi per CBM64 a L. 1000 l'uno; più L. 6000 per comperare cassette e per spedizione. Fantastici giochi come: Donkey Kong, Pole Position, Hero, Popeye, e molti altri. Quasi tutti in turbotape.
Marco - Via Laniosa - Pegli (Genova) - Tel. 666634

● Compro interfaccia per CBM64 a L. 35.000.
Quaresima Andrea - Via Antonio Garbasso, 7 - Roma - Tel. 5571626

● Vendo tutti i giochi esistenti per C64. Esempi: Commando, Rambo 2, Indiana Jones, Frankie Goes to hollywood, Fight Night, Bruno's Boxing, Ye ar Kung fu, CAtch, Puffi, Transformer. Solo cassetta in cassetta. Scrivere a:
Paternіti Giuseppe - Via Nazionale Cond. Etna - Trappitello (ME) - Tel. 59228

● Vendo i più bei programmi-gioco in commercio per CBM64 tra cui: Zorro, Goonies, Gremlins, Camel Trophy, Ritorno al futuro, Sie ar Kung fu, Ping Pong e tanti altri a prezzi bassissimi. Programmi e utilities a prezzi superbassi. Massima serietà. Per invio lista spedire francobolli per lettera
Massimiliano De Maria - Via Priv. S. Severino, 5/B - Napoli

● Scambio per C64 + di 1500 video game. Chi fosse interessato può richiedere la lista a mie spese. Vendo a solo L. 1000 o 500 fantastici giochi

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Special Program, presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 28**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

....

....

....

....

Nome.................................**Indirizzo**.................................

Città.................................**Telefono**..........................**Anni**...........

tra cui: Gremlins, Transformer, Back to future, Ye ar Kung fu, Karate Kid, Kung fu Master, Devil Karate, Karateka, Muscles Strip Poker I, II, III e IV, Track Fied, Hiper Sport, Catch, Agente Sègreto, Far West I e II, Gremlins, Goonies, Transformers, Rocky IV, Donald Duck, Indiana Jones, Visitors, Snoopy, Zombi, Winter Games I e II,j Summer Games I e II, 007, Zorro, Rocky, Rambo II, Punch Out, Demoni, Pyjamarama, Giruss, Lucos Film Games, Ghostbusters, Pit Stop I e II, Hunch Back I e II, Raid over Moscow, Commando, e tanti altri. Ho anche utility: La voce, finalmente sentirete la voce del vostro C64, New turbo, l'unico in Italia, copi 190, Sintox che trasforma e C64 in un sintetizzatore simon's bac, Koala Painter e tanti altri. A me interessano: Dragons Lair, Rockiorror show, Entombed, Quovadis, Caulotron, Shadowfire, Dambuster, Space Ace, Castle of Terror II, Spacetaxi, Spy vs Spy. Finisco così se no occuperei troppo spazio, ma per saperne di più telefonate dalle 19.30 in poi a:
Matteo Novelli - Via A. De Gasperi, 7 - Vedano al Lambro (MI) - Tel. 039/384165

● Fuggito dal manicomio, mi sono subito rintanato in casa per scrivere quest'annuncio pazzo come il sottoscritto. Vendo giochi come Super G., Rambo, Commando, Zorro, Pyjamarama, La Cripta, Catch (ed altri, a prezzi "troppo giusti!" L. 2500 cad.) tutti per CBM64 e 128. Tornano a prendermi! Vuol dire che con i soldi che guadagnerà potrò telefonarvi o scrivervi per metterci d'accordo. Ma prima contattatemi voi a:
Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071/83282

● Vendo/scambio oltre 1400 programmi per CBM64 e C 128. Vendo a prezzi bassissimi, in media L. 1000-2000 cad. sia su disco che su nastro. Dispongo di ultime novità in continuo aggiornamento tra cui: Music Parade, Karate Champ, The Goonies, Plane Droid, Supercar, Sky fox, Rock n' Wrestle, Yie ar Kung fu, Ping Pong, Konami, Porno, Desert fox, Figthing Girls, Back to Future, Dambusters. I migliori copiatori per disco e i più recenti metodi di protezione per nastro. Inviare L. 1000 per catalogo.
Sorace Oreste - Via Pizzicari - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

● Vendiamo e scambiamo per CBM64 più di 300 giochi tra qui le ultime novità: Summer Games I e II, Winter Games, Rambo II, Commando, Karateka, Kung fu, Kung fu Masters, Forbidolen Forest II e molti altri. Questi giochi sono protetti e non. Costo L. 2000 cad.
Andrea Triggiani - Via Bassano, 9 - Bolzano - Tel. 0471/913874

● Ghost Soft operazione Club. Contattateci al 61034. Siamo gli amici in grado di offrire ai vecchi, nuovi soci e clienti, oltre al software più aggiornato anche Hardware e assistenza per il tuo C64-128.
Tiziano Frabetti - Via A. Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034

● Vendo giochi per CBM64. Prezzi ok (per Commando L. 1000 es.). Ho anche lezioni basic e affini. Aspetto vostre telefonate.
Matteo Pini - P.za Rossa, 8 - Modena - Tel. 059/351558

● Cerco giochi che girano sullo ZX Spectrum e specialmente Ghostbusters, Bruce Lee. Scambio anche.
Simone Mazzanti - Monte Baldo, 5 - Lido di Pomposa (FE) - Tel. 0533/381063

● Vendo giochi per Spectrum 48K tra i quali: Los Angeles '84, That's The Spirit, (Jokson Soft oro), Torre Del diavolo, Falco nero, Pyjamarama I, II e altri. 3 giochi L. 15.000 + in 1 in omaggio. Scrivere a:
Mengozzi Simone - Via Vitt. Emanuele, 1 - Calasetta (Cagliari)

● Vendiamo separatamente 6 liste di giochi per ZX Spectrum. Ogni lista è formata da 10 programmi e costa L. 20.000. Sono garantiti i migliori giochi per Spectrum!
Aicardi Gianbattista - Via Papa Giovanni, 28 - Conegliano (Treviso) - Tel. 0438/22453

● Vendo per ZX Spectrum 16/48K ZX Microdrive nuovo e mai utilizzato a L. 60.000 trattabili + spese postali.
Bacchetti Alberto - Via Venezia, 6 - Beniasco (Torino) - Tel. 011/3499389

● Ultimi programmi per lo Spectrum 48K a prezzi stracciati; se possibile telefonare o scrivere ad:
Andrea Barbieri - Via Gramsci, 48 - Mirano (VE) - Tel. 4335/271041

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PROGRAM 28

28

SPECIAL PROGRAM

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 DELTA FORCE	☐ ☐ ☐
2 SWORDMEN	☐ ☐ ☐
3 ULTRA CHUCK	☐ ☐ ☐
4 FLY RUNNER	☐ ☐ ☐
5 Mr. CHI	☐ ☐ ☐
6 SUBWAY	☐ ☐ ☐
7 AGENTE X	☐ ☐ ☐
8 INTRUDERS	☐ ☐ ☐
9 ARTIFICIER 2000	☐ ☐ ☐
10 HUMANOID	☐ ☐ ☐

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 RED BLOOD	☐ ☐ ☐
2 FLYING DRAGONS	☐ ☐ ☐
3 BOWLING	☐ ☐ ☐
4 KRION	☐ ☐ ☐
5 WITCHES AND WIZARDS	☐ ☐ ☐
6 THUNDER	☐ ☐ ☐
7 DROIDS	☐ ☐ ☐
8 EUROPE GAMES	☐ ☐ ☐
9 GALLIX	☐ ☐ ☐
10 HIGH PHOTON	☐ ☐ ☐

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME